



БРОЙ 7 (87), ЮЛИ 2005

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

grand theft auto San Andreas

PREVIEW

QUAKE IV

PREVIEW

TOMB RAIDER Legend

Sacred Underworld**Rising Kingdoms****Imperial Glory****Area 51**

LIFESTYLE

Направи си сам
рингтон

HARDWARE

Wireless и Gigabit
Ethernet

ONLINE GAMES

Българската онлайн
мания Bulfleet

PS MANIA

Next Gen Game
Consoles



www.mmtv.bg/ultra

ULTRA

.....: понедельник :::: вторник :::: сряда :::: четвъртък :::: петък :::: 11.30 :::: 22.20 :::
.....: събота :::: неделя :::: 17.30 :::: 20.00



КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 06

НОВИНИ

Геймърски новини 08
Mixed news 59

РЕПОРТАЖ

E3 2005 –
Бъдещето на електронните развлечения... сега! 10

PREVIEW

Quake 4 16
Tomb Raider: Legend 22

FEATURE STORY

Star Wars: Galaxies 24

REVIEW

Grand Theft Auto: San Andreas 18
Sacred: Underworld 26
Area 51 28
Restricted Area 30
Postal 2: Apocalypse Weekend 32
Imperial Glory 34
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 36
Boiling Point: Road to Hell 38
Singles 2: Triple Trouble 40
Rising Kingdoms 42
Still Life 44
The Day After 46
ER 47
Madagascar 48
Pacific Fighters: Banzai 49
Domination 50
S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo 51

РЕТРО

Quake 14

PS MANIA

Gameboy Micro 53
Xbox 360 54
PlayStation3 55
Nintendo Revolution 56
Nintendo DS 58

ИНТЕРНЕТ

Пътят на уебпрограмиста
и пътят около уебпрограмиста 62

HARDWARE

Двухъгрени процесори 64
Ethernet: Wireless и Gigabit 66

ONLINE GAME

bulfleet.com 68

CHEATS

Console Cheats 70
PC Cheats 71

STRATEGY GUIDE

Guild Wars 74

ДЖАДЖИ

Best Gadgets 07/2005 75

LIFESTYLE

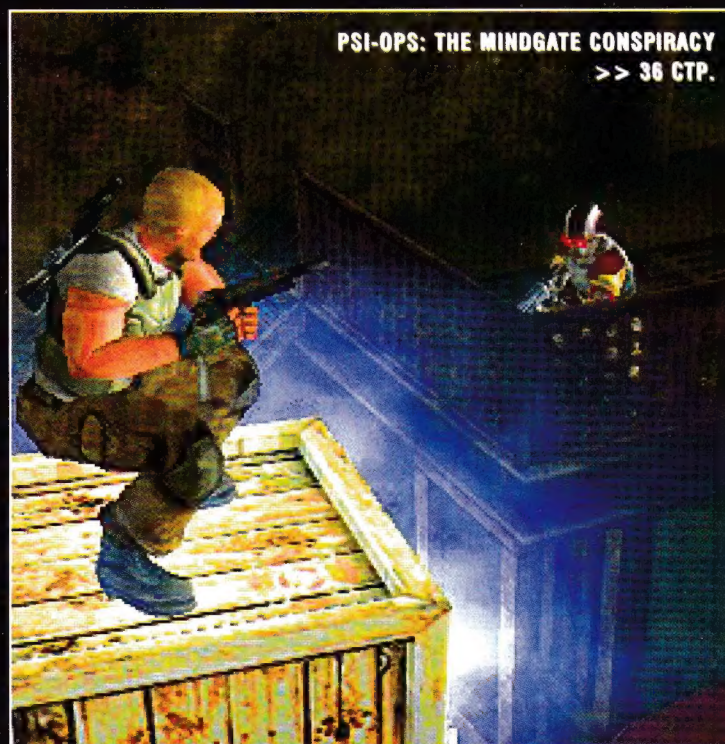
Направи си сам рингтон 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

SOFTWARE

Best Free Soft 07/2005 80





Преди 3 години

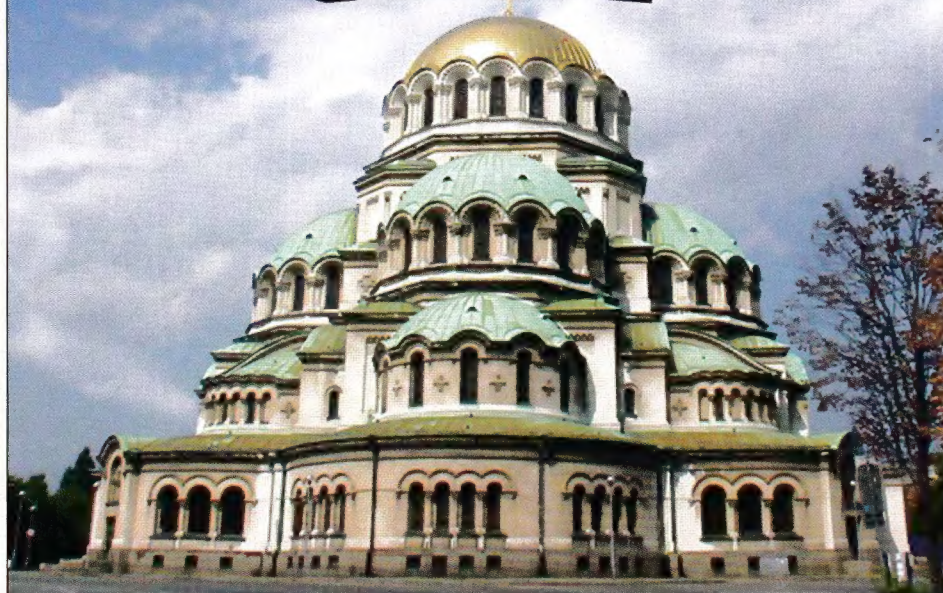
Ако трябва се избира най-лоша корица на PC Mania за всички времена, тази от преди три години със сигурност ще е сред номинираните. Може би всичко това, което се случи или по-точно, което не се случи с Duke Nukem през цялото това време, попи и във визията на нашето списание. Разбира се, нито някой ни е виновен, нито е нарочно, просто съвпадение и лоша полчиба. Но аналогията е интересна, все пак.

Ще припомним само, че след Manhattan Project не последва нищо. Дългоочакваният Duke Nukem Forever още не е излязъл. Няма друго такова чакане, просто. Няма фирма, която с по-голямо самочувствие е изговаряла "when it's done" на въпроса кога все пак най-после ще я бъде играта. Не ми се мисли колко пари и слава можеше да донесе това заглавие на създателите си. Не че и сега не биха отупали пазара едно хубаво, но вече няма да е същото, убеден съм. Просто хората претърпнаха и даже свръхопачкванията сигурно няма да са основният проблем, а умереният скептицизъм, че ще се сблъскаме с един маркетингов продукт, който е направен предимно да бръкне качествено в джобовете на геймъра. Освен това пазарът е пренаситен, а и в гейминга се извъртя поне едно поколение.

Пиша тези неща без ентузиазъм, защото и аз съм от хората, попаднали под чара на Duke Nukem преди години. И съм далеч от мисълта да смятам, че славният бабайт има нещо общо с всичките тези бъркотии. Просто съвпадение, лоша полчиба... Случват се тия работи.

Петър Табов

grand theft auto sofia



Искате ли да се почувствате като катраненочерно нигро от гетото, при чиято поява всичко живо започва да трепери? Имате ли желание да нахлузите развлечените комбати, да се напушите като прасе, да се метнете на своя тунингован кабриолет и с пилене на гумите да разпорите асфалтовата джунгла? А случайно да ви се е искало да затъкнете в колана си 9-милиметров пищов? Ако отговорът на горните въпроси е "да", то следващият ви месец със сигурност би трябвало да мине в компанията на GTA: San Andreas...

А може би не? Всъщност за какво ви е въпросната виртуална генгста-симулация, когато родните гета ви предлагат къде-къде по-реалистично изживяване. Точно както си седях пред клавиатурата с празна, размекната от летните жеги глава, ръката ми неволно се плъзна към мишката, която съвсем небрежно кликна върху линка на известен български новинарски сайт. Все пак нали трябва да имам идея какво се случва и извън виртуалната реалност, а някак си от около година упорито отказвам да си купя телевизор.

Та челното заглавие на въпросния новинарски сайт ме нацели като бейзболна бата по туквата. Там се разказва как известният герой от столичните ъндърграунд среди Никола Иванов – Бобъра е обект на бомбен атентата в кв. "Гоце Делчев" заедно с още петима души. Това, което ме потресе в поредно за столичния град покушение беше, че осколки беше отнесла и нищо неподозираща 74-годишна баба, имала лоша късмет точно в този момент да минава край бронираното "Паджеро" на "бизнесмена" с прякор на бозайник от раз-

ред "Гризачи"...

И тъй като точно бях приключил с текста за GTA: San Andreas, някакво неясно усещане се загнезди в главата ми. Нещо твърде познато имаше в това, което виждах през последните дни и седмици в столичния град.

Някак твърде познати ми изглеждаха и застрашително ръбатите двойки Мерцедес "Кубче", които фучаха в GTA-стил из софийските улици. Като извадени от хит на RockStar ми изглеждаше и озверялата банда генгста-'сигаани, която около седмица по-рано уби от бои столичен професор, дръзнал да им се изрепчи.

Същото GTA-чувство ме заля и когато отново се качих в прясно ремонтираното си голфче и се змурнах в пиковите автомобилни загръствания, където озверели шофьори с кървясал поглед отправят пожелания към женската част от човечеството.

В този момент си дадох сметка, че GTA: San Andreas може би всъщност не ми трябва. Всичко това, което го има в играта и заради което тя беше забранена в някои страни, всъщност е горчивата реалност, която виждам пред очите ми. Живот без маска и без грим – "озъбено свирено куче", както би казал един друг герой на една друга епоха.

Има ги и генгста-персонажите, има ги и скъпите возила, има ги и наркотиците, има ги и евтините мацки, готови да направят всичко срещу две пътишета 12-годишно и една "магистралка". Има ги и хората, които искат да им подражават. Така че бай-бай GTA: San Andreas, добре дошъл GTA: Sofia. Май ще бъде добре дошъл лято...

Момчил Милев

ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С БТК ADSL

Map of Bulgaria showing ADSL service coverage. Red dots indicate cities where ADSL is available now, and white dots indicate cities where it will be available soon. The map is labeled with city names and 'ADSL' text.

Legend:

- Red dot: Сега в тези градове (Now in these cities)
- White dot: Вече в тези градове (Already in these cities)

БТК ВСИЧКО Е ПО-БЪРЗО С **ADSL**
Високоскоростен Интернет

БТК ADSL И В ТВОЯ ГРАД, ЗА ДА СИ ПО-БЛИЗО ДО СВЕТА

- Сигурна връзка - не споделяте линията си с никого;
- Възможност да ползвате телефона си, докато сърфирате;
- Постоянна връзка, не натоварвате телефонната си сметка за времето в Интернет;
- Безплатен модем и денонощна поддръжка с всички БТК ADSL пакети
- БТК ADSL пакети за дома и офиса

Включи се сега на **0800100***; В центровете на БТК или в партньорската мрежа. www.btc.bg

* Възможни са ограничения.



През изминалия месец класацията за най-играни игри на PC Mania претърпя няколко катаклизми. Разместването в предпочитанията на геймърите са очевидни, като лидерът продължава да бъде еднозначно и несъмнено World of Warcraft. Бяха направени опити за манипулиране на резултатите, които само показва, че техническата грамотност на някои читатели е висока, но не и по-висока от нашата и по-специално на системния администратор. След предприетите технически мерки можем да говорим за абсолютно обективни резултати, изненадващи със своята противоречивост и разнообразие.

Втора по популярност през този месец е Heroes III. С компютърните игри се

1. World of Warcraft	16.71% (276)
2. Heroes III	10.35% (171)
3. Warcraft III	8.66% (143)
4. Counter-Strike	6.60% (109)
5. FIFA 2005	6.36% (105)
6. StarCraft: BroodWar	5.63% (93)
7. Guild Wars	4.90% (81)
8. Diablo II: LoD	4.84% (80)
9. KOTOR 2: Sith Lords	4.84% (80)
10. Football Manager 2005	4.42% (73)

един глас от Guild Wars, което говори добре за качествата му и годността му все още да забавлява истински. Със същия брой гласове на девето място се

Гледах го на кино по-късно	27.48% (333)
Да, пред монитора	21.70% (263)
Планирам да го гледам	18.73% (227)
Да, още на 19 май	15.26% (185)
Не съм фен	13.61% (165)
Ще го изчакам на DVD	3.22% (39)

на краля". Попитахме ви дали сте гледали „Отмъщението на ситите“ и се оказа, че да, масово всички са се подгали на истерията и са отишли да гледат завършващия сегмент в хексалогиата на Джордж Лукас. Ниският брой на хората, които са го гледали още в първата нощ, е лесно обясним, при положение че цяла София се беше юрнала към кината, за да усети по-напред от останалите тръпката на известния предварително край. На фона на новините за преборване на пиратството и затваряне на сървъри, които пълнят всички вестници, броят на гласувалите, които са си спестили 6-те лева и са сегнали пред монитора, е доста сериозен. За тях е останало удоволствието от инвестираните в друго 6 лева. За всички други беше големият кеф да си в препълнена зала, звуковите ефекти да те разтрикат и след това, още под въздействието на адреналина, да спориш с приятели дали Лукас отново е уловил магията или просто е въртнал едни три часа, за да заработи още неколкостотин милиона долара.

В спора се ражда истината. Да поспорим за най-добрите игри и през следващия месец на www.pcmnia.bg, пък нека по-добрият победи...

PC MANIA TOP 10

случва нещо, което можем да забележим и при мобилните телефони – не е нужно да е последен модел, щом е хубав и щом мнозина го предпочитат. Heroes III е неофициалният личен лидер на повечето Heroes-фенове, които не харесват четвъртата версия и предпочитат да се събират на гости, да пият бирички и да цъккат ли цъккат стратегии и тактики в унеса на удоволствието.

Трети е Warcraft III, който вече се е превърнал в истинска Blizzard-класика, подобно на любимия на редактора шести участник, StarCraft: Broodwar. Четвъртото и петото място на FIFA и Counter-Strike само доказват изказаната по-горе теория за мобилните телефони и игрите. През това лято футболни страсти като през миналото не се очакват, затова можем и да предположим, че симулациите пред монитора ще бъдат предпочетени, наравно с джиткането с приятели на някое игрище под палещите лъчи на юлското слънце. За пореден път директната футболна симулация се налага над статистиката, като Football Manager е едва десети. Нищо. Статистиката така или иначе не е за масовия човек.

Онлайн игрите са огромен хит по цял свят, а в Азия вманиачването е с най-шокиращи размери. Guild Wars предизвиква лесно обясним интерес, тъй като е нова, различна и провокираща. Дотолкова провокираща, че някои играчи са разбрали провокация в един друг, революционен смисъл. Доказано е, че революциите носят дългосрочно добро, но краткосрочно преди всичко разочарование. Затова и е уместно да се отбележи, че Guild Wars може би ще предизвика сензация с времето, но все още не му е дошло времето – въпреки стремежите за доказване на обратното.

Осмият Diablo II: LoD изостава само с

класира Knights of the Old Republic 2. За съжаление манията на Star Wars не успява да зарази по същия мащабен всепоглъщащ днешното младо поколение, както тя е сторила преди около 20 години със сегашните татковци и батковци. Всяко време със страстите си – сега е времето на MMORPG, ако още не сте разбрали.

През месец май цялата индустрия за забавление беше подчинена на задаващия се последен, трети епизод от поредицата за „Междузвездни войни“. Подобна по мащаб кампания за последен път имаше около предстоящата прожекция на „Властелинът на пръстените: Завръщането





Освежаваш се и се отърваваш от пърхота

Дори не искаш да си помисляш за пърхот, нали? Добре! И няма нужда! По-добре помисли за страхотното усещане, което получаващ, когато миеш косата си с head & shoulders Menthol. Със сигурност ще се освежиш и ще се почувстваш супер. Особено, когато видиш, че косата ти най-накрая изглежда чудесно, без видима следа от пърхот, точно както винаги си искал.

Забрави за пърхота!
Забавлявай се, бъди свеж.



Head & Shoulders Menthol
Необичайното не е достатъчно. Бъди свеж!

По-добре късно, отколкото никога

За съжаление и този месец не се размина без забавянето на няколко геймки. На първо място – излизането на Star Wars: Empire at War – бъдещата стратегия на Pteroglyph – се отлага за пролетта на 2006-та. От секцията с често задавани въпроси на сайта на Wolfschanze 1944 пък научихме, че този посветен на Втората световна шутър, въдъхновен от истинската история за група високоставени немски офицери, които се опитват да подготвят атаката срещу Хитлер, ще се появи през август, вместо през юни. Също така и Paraworld – стратегията, чието действие ще се развива в паралелен на нашия свят, където динозаврите все още са оцелели – няма да излезе навреме. Първоначално тя трябваше да види бял свят през последното тримесечие на тази година. Сега обаче се очаква едва през 2006-та.



Без PC версия за 187 Ride or Die

3D Gamers получиха официално потвърждение от Ubisoft, че работата по PC версията на 187 Ride or Die е прекратена. Колегите ни са запитали френските геймразпространители за статута на този проект, след като са забелязали отсъствието на PC логото в няколко техни анонса, свързани с играта. Уви, въпросният състезателен симулатор ще излезе през лятото единствено за конзолите Xbox, PS2 и GameCube.

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

HACK'N'SLASH

Нов сеч на WarCraft III-акаунти

За пореден път от началото на годината, за огромно съжаление на всеки, обичащ да послъзва, Blizzard утвърдиха своята репутация на безцеремонни пазители на феърплея в Battle.net. Сега цели 53,928 акаунти на Warcraft III, чиито потребители са чийтвали във въпросната стратегия, са затворени за постоянно. 8,168 серийни номера са отстранени от лагъра за един месец, докато 3,331 – завинаги. Тези, които решат да се провинят повторно, рискуват никога повече да не стъпят на територията на Battle.net.

Game Over за авторите на Aquapox

Още едно геймстудио не издържа на конкуренцията и падна в жестоката битка за слава и чест. Този път нещастниците са Massive Development – хората, сътворили поредицата Aquapox. Решението за тяхното затваряне е взето от собствениците и разпространителите JoWood с идеята същите да могат да концентрират силите си върху заглавия с по-голямо значение от портфолиото на компанията-майка. Въпреки всичко настоящите проекти на злочестото студио ще видят бял свят рано или късно, уверяват от JoWood.

Проблеми в Atari

След по-малко от година работа Джеймс Капаро – главният изпълнителен директор на геймразпространителите от Atari – подаде оставка и напусна изненадващо компанията, за да стане президент на Entertainment Distribution Corp. Бордът на директорите е назначил временно Бруно Бонел на въпросния осиротял пост, докато намери човек, който да замести Капаро за постоянно. Те не винят отцепника за това, че е потърсил по-доходоносна работа, но повдигат въпроса защо, след като е приел офертата на EDC още на 9 май, е разкрил това пред Atari едва един месец по-късно.

RUMORS

Продължение на Divine Divinity?

На официалния сайт на Larian Studios изникна новина, в която въпросната геймкомпания споменава как от известно време насам работят върху чисто нов енджин за своята следващата ролева игра. Анонсът е придружен и от няколко скрийншота, на единия от които, стига да се загледаме, се вижда пътен знак с надпис Вердустис – един от градовете в Divine Divinity. Това по всяка вероятност означава, че бъдещият проект на компанията ще представлява именно продължение на въпросното госта сполучливо RPG от 2002-ра.

Планове за трети Call of Duty?

Още преди дори Втората част на Call of Duty да е видяла бял свят, на официалната страница на Infinity Ward, в раздел "работа", се появи странна обява. В нея въпросните геймразработчици съобщават, че търсят усилено старши програмист, от една страна, за една съвсем нова поредица, и, от друга, за COD3. По всяка вероятност зад това съкращение се крие Call of Duty 3. Дали е така със сигурност обаче, ще разберем с течение на времето. Още повече анонсът бе преработен няколко дни след появата му и COD3 изчезна безследно.

Far Cry ще се разшири?

На сайта на Play.com изникна неочаквана възможност да си поръчаме все още неозаглавения експанжън за Far Cry. Според същия източник разширението на този тропически шутър ще излезе на пазара в началото на август.

На страницата на Gaterplay пък се подвизава горе-долу подобна оферта с тази разлика, че според нея новата игра ще види бял свят в края на октомври.

Засега не се знае абсолютно нищо друго, освен че въпросният експанжън (ако въобще ще има такъв) ще изисква оригиналния Far Cry, за да бъде подкаран.

Свещено продължение

Макар и все още необявена официално, Sacred 2 със сигурност се кове с нестихващ ентузиазъм в геймработилницата на ASCARON. За това свидетелстват кратките съобщения на немски – както на официалната страница на компанията, така и на тази, посветена на въпросната диabloподобна хек-енд-слеш ролева игра. Все още обаче не е изнесена каквато и да била допълнителна информация. Прочее не забравяйте да прочетете ексклузивното ревю на Underworld – официалния експанжън на първата част – в настоящия брой.



Шофьорът ще се завърне

Atari обещаха, че през 2006 ще позволят на куката Танер да се завърне в едно съвсем официално продължение на Driver за PC, Xbox и PS2. Четвъртата част от тази екшън поредица е поверена отново на Reflections Interactive и ще прилича повече на оригинала, отколкото на Driv3r. И най-вече – ще включва поддръжка на мултиплейър. Действието в нея ще се развива във фотореалистична интерпретация на Ню Йорк и ще предлага мисии с нелинейна структура, обвързани около един общ сюжет.

Отново братя по оръжие

След неочаквания успех, който постигна Brothers in Arms – този на пръв поглед



лед просто пореден шутър по Втората световна – бе нормално да се появи и неговото официално продължение. То носи подзаглавието Earned in Blood, ще излезе за PC, Xbox и PS2 в края на годината. Играта ще предложи нова сингъл кампания, в която ще погледнете войната през очите на сержант Хартсок. Ще получите солова кампания, развиваща се в Нормандия, още мултиплейър карти, кооперативен скърмиш, допълнителни оръжия и превозни средства (камо например M10 "Wolverine" Tank Destroyer).

Playboy се разширява

Playboy: The Mansion – симпатичната сим изгличка на Cyberlore Studios – ще се сдобие с официален експанжън. Той е озаглавен Party Pack и се кани да предложи нови геймплей елементи, герои и мисии. Благодарение на него ще можете да организирате лудите плейбой купони, с които Хю Хефнер винаги се е славил. Например



такива, по които се влече мъжката челяд от семейство Болдуин.

Нови карибски пирати

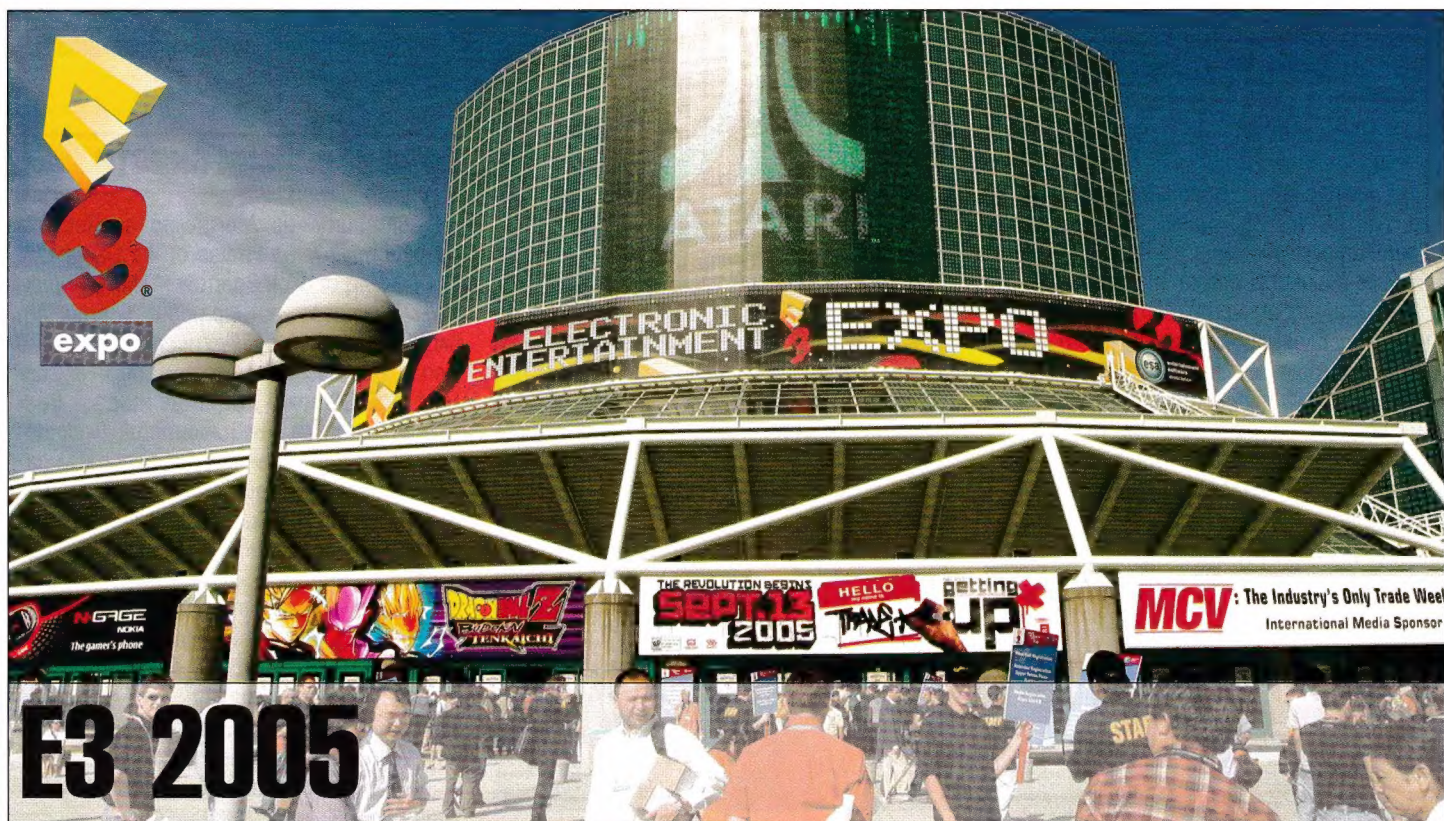
Авторите на Morrowind анонсираха разработката на Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow – екшън-приключенска игра по мотиви, взети от блокбъстър "Карибски пирати" с Джонни Депп и "Леголас" от Властелина. Тя ще излезе за PC, Xbox и PS2 и ще ни даде възможност да се превъплътим в екстравагантния и заредения с неизчерпаем запас от саркастични забележки самовлюбен перко Джак Спароу. Отново ще можем да пиратстваме, крадем, отвлечаме и търсим скрити съкровища из Карибите. За разлика от предишното подобно заглавие на компанията, настоящата игра обаче ще е по-екшън ориентирана. Ще прилагате доста зрелищни комбинации от удари, докато се биете с несекващи орди от противници, и с течение на времето ще научавате нови начини да ги размазвате по пода.



ОЧАНВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
BloodRayne 2	Majesco
Worms 4: Mayhem	Codemasters
Starship Troopers	Empire Interactive
25 To Life	Eidos
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K
Games	
WWII Tank Commander	Got Game
RHEM 2	Got Game
ESPN Ultimate Baseball Online	Netamin.com

Това са дадени, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



E3 2005

Бъдещето на електронните развлечения... сега!

Ето ни за пореден път пред класическата ситуация "една добра и една лоша новина". Добрата новина е, геймингът и електронните развлечения като цяло (като че ли) са на прага на истинска революция. Лошата новина е, че става все по-малко вероятно и персоналният компютър да получи своята (подобаваща) роля в тази революция. E3 2005 отбелязва поредния срив в интереса, не толкова на геймърите, колкото на издателите и създателите на игри към PC-то като потенциално средство за домашно развлечение.

Ако някой се съмнява в гумите ми, може да ги провери по един много лесен начин – просто отворете кой да е простижен геймърски уебсайт и проверете сами какво е съотношението между E3 материалите, посветени на конзолни, и съответно на PC заглавия. Оттук нататък за четящите тези редове (в рамките на PC ориентирано геймърско издание) остават два варианта. Първият, разбира се, е да ми теглят една и да продължат нататък по страниците на списанието. Не ви съветвам да го правите, защото това няма да промени нищо. Вторият вариант е просто най-после да загърбят "клубните" си пристрастия и да опитат да бъдат просто геймъри вместо "PC геймъри до смърт". Защото, мамка му, какво значение има на какво точно ще играем, щом основната ни цел е просто да се забавляваме...

PC хроника на една предизвестена смърт?

Честно казано, лично аз също бях изненадан от сериозното отстъпление на големите издатели от идеята за персоналният компютър като геймърска машина. Не че не очаквах тази тенденция да се задълбочи, по-скоро не мислех, че конзолите ще дръпнат така смазващо напред. С изключение на кажи-речи три ключови заглавия (Age of Empires 3, The Elder Scrolls IV: Oblivion и Battlefield 2) на шоуто тотално липсваха впечатляващи "PC only" хитове. Изключвам някои Massive Multiplayer Online игри. Но пък и трите конзолни гиганта – Sony, Microsoft и Nintendo, заявиха негдувсмислено, че онлайн забавлението е едва ли не главният приоритет в техните планове в битката за заветното първо място при конзолите от ново поколение. И ако преди 5 години подобни твърдения биха прозвучали по-скоро екзотично, днес почти никои не се съмнява в онлайн потенциала на домашните системи за развлечение.

След като Интернет престана да бъде запазена територия за персоналните компютри, бавно и полета се стопиха и другите два сериозни PC аргумента – фърст пърсън шутърите и стратегическите игри. И в двата случая ставаше дума за единия от двата очевидни недостатъка на конзолните игри – липсата на подходящ контролер, който да предлага

поне поносима алтернатива на убийствената комбинация от мишка и клавиатура. Оказа се обаче, че през последните две години – първо, стратегическите игри здраво губят от популярността си и, второ, на куп хора вече никак не им пука колко е неудобно да се играе шутър с помощта на геймпад. Да, аз лично също не мога да не се съглася, че да играеш FPS на конзола е чиста проба наказание. Оказа се обаче, че една малка армия от "новопокръстени" геймъри не са и помириисвали PC шутър и затова са агски "happy" с Halo 2 или пък Metroid Prime. Да не говорим, че междувремево всяко ключово PC заглавие в този жанр се сдоби (или е на път да се сдобие) и със своя конзолна версия, при това за конзолите от настоящото поколение.

Преди малко споменах за "два очевидни недостатъка на конзолните игри". Първият от тях беше управлението (при това само в споменатите по-горе два жанра). Вторият? Резолюцията, разбира се. Доскоро достъпните за масовия потребител телевизори бяха наистина неравностойна конкуренция на PC мониторите. Доколко това беше сериозен проблем за гейминга е друг въпрос, на който просто не му е тук мястото. В момента HDTV технологиите при телевизорите стават все по-достъпни и до съответните премиери на трите конзоли от ново поколение (насрочени съответно за края на 2005-та и втората половина 2006-та



година) тази тенденция най-вероятно ще се задълбочи. Вместо да губя ценно място в рамките на тази статия за обяснение на принципа на "разчитане" на HDTV резолюциите, ви предлагам да прегледате ултра-кратката и прегледна статия по въпроса на следния линк – www.cheap-plasma-tv.com/hdtv-resolutions.htm. Препологам, че тя ще ви даде достатъчно добра представа за порядъка на резолюциите, в които се целят и трите конзоли от ново поколение.

Накратко, става все по-очевидно, че конзолите са на път да предложат не само по-достъпно и по-евтино, но за пръв път и по-качествено развлечение, всичко това от гледна точка дори на чистата хардуерна фактология. Разбира се, това не означава, че едва ли не в следващите няколко месеца ще спрат да излизат компютърни игри. PC ще остане една от най-разпространените геймърски платформи в следващите поне 2-3 години. Но нейните "функции" неминуемо ще "затихват", като основният фактор за всичко това безспорно ще остане липсата на интерес от страна не толкова на геймърите, колкото на издателите на развле-

кателен софтуер. Именно тази "липса на интерес" провокира и доста вялото отношение на дивелърите към евентуални ексклузивни PC заглавия. Тази тенденция беше особено очевидна на тазгодишното E3, където единствено MMO "PC only" проекти демонстрираха някаква свежа мисъл.

Видео конзолите – Revolution Calling?

Че нужда от промяна в света на електронните развлечения има, това е безспорно. Поне за тези от нас, за които геймингът е нещо повече от особено ефективен начин да си убиеш времето. Нека ви попитам нещо: през последните две години колко игри сте изиграли на един гъх. Аз лично две: Prince of Persia: The Sands of Time и Half-Life 2. Не е кой знае какво при над 2000 различни заглавия, излизащи годишно, не мислите ли? И къде ли останат доброто старо време на безсънните нощи, прекарани пред екрана? Може би някои хора си мислят, че проблемът е по-скоро в тях самите, но аз бързам да ги успокоя, че това не е така. Просто игрите си приличат като никога досега.

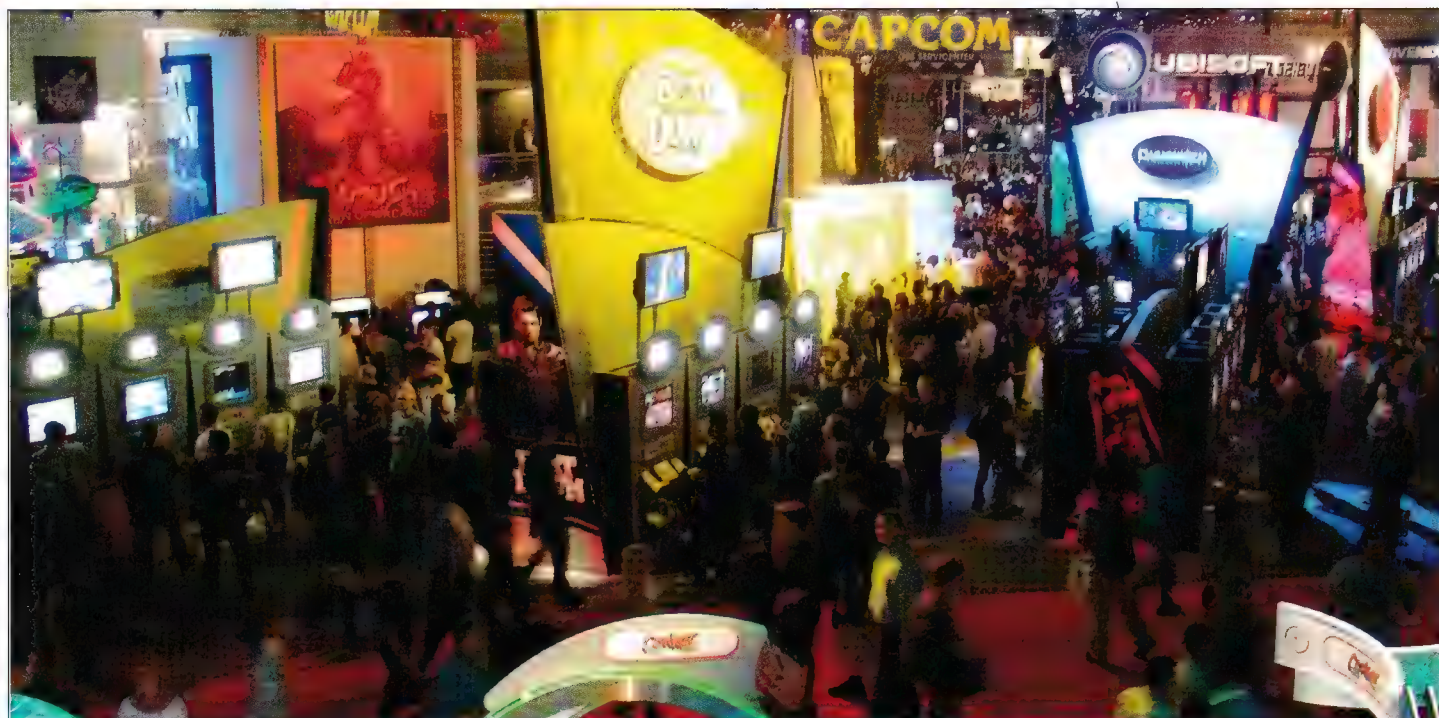
Не на последно място, вероятно и за-

ради космическите бюджети, стоящи зад всяко по-мощно ново заглавие, се затвърди и тревожната тенденция да се залага на сигурно.

Игри по касови филми, игри по комикси, продължения, откровени имитации на хитови заглавия

– това е кажи-речи всичко, което свикнахме да очакваме напоследък както от PC, така и от конзолните премиери. Именно това, между другото, е и основната причина в рамките на този свой материал за E3 да говоря само и единствено за тенденции, а не за конкретни заглавия. Всеки, тръгнал да види свежи и оригинални игрални идеи на тазгодишното изложение (моя милост включително), остана здраво разочарован. Слава богу, официалното анонсиране на трите конзоли от ново поколение "възмездни" стеклите се от цял свят поклонници на гейминга. Защото независимо от това коя от тях ще грабне палмата на първенството, едно е сигурно – и Sony, и Microsoft, и Nintendo, смятат здраво да се потрудят, за да приберат нашите изкарани с пот на челото геймърски пари.





Новините около новото поколение конзоли са не една и две, а и не разполагаме с мястото за пространното представяне на всяка от тях. Затова ще опитам да започна от общите неща в концепциите съответно на Sony, Microsoft и Nintendo. Преди всичко, както вече споменах, вече никой (включително Nintendo) не се съмняват, че бъдещето на домашните забавления е немислимо без онлайн опциите, запазени доскоро само и единствено за PC геймърите. Всъщност Microsoft вече доказаха, че са способни да се справят достойно с това предизвикателство – отзивите за Xbox Live! (онлайн сървиса на въпросната конзола) са определено положителни. Засега Sony изостават по този показател, но съм убеден, че и те са си направили нужните изводи от неубедителното си представяне в предишния "рунд". И тъй като другата ключова думичка в аносите и на трите гиганта беше "безжична връзка", онлайн достъпът и на трите нови конзоли минава през WiFi протокол. И докато Sony и Nintendo обещаха неговусмислено, че тех-

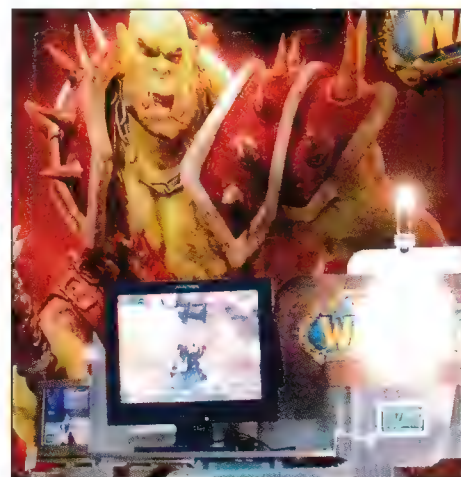
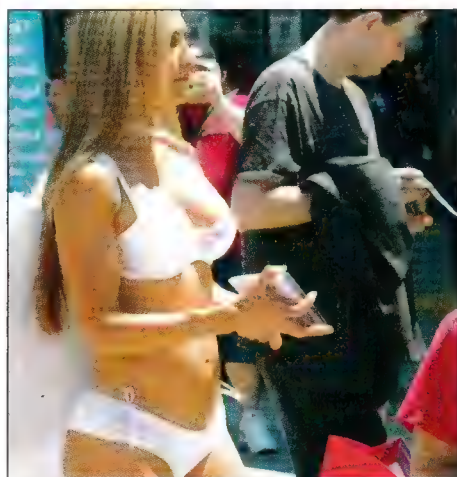
ните конзоли ще разполагат с подобен контролер, включен в самата машина, Microsoft се заговори с двусмисленото "WiFi ready" или с други думи – "може и да го има в кутията, а може и да ви се наложи да си го купите допълнително".

Продължаваме на безжична вълна. Контролерите (геймпаговете) и на трите нови конзоли ще бъдат безжични. Тънката разлика обаче е, че докато при Xbox 360 те ще ползват просто инфрачервена връзка, PlayStation 3 ще разчита на далеч по-актуалната (разбирай – най-вече "по-бърза" и "по-надеждна") Bluetooth технология. Засега Nintendo просто си замълчаха по въпроса, както и за куп други работи, между другото. Всъщност те дори не показаха геймпада на своята Revolution, за който из Интернет вече се носят легенди. Негласният предлог за това бе, че Nintendo се страхуват едва ли не идеята им да не бъде открадната. Странно как точно и от кого, след като и Sony, и Microsoft показаха официално своите контролери, които всъщност представляват леко модифицирани версии на тези от

"пришните издания". И като си говорим за контролери, Sony надцаках конкуренцията и по още един показател в тази категория – към един PlayStation 3 ще могат да се свързват цели 7 отделни контролера, докато при Xbox 360 те ще са до 4.

Размазващите крошета на Sony

продължиха с уточнението, че тяхната нова конзола ще ползва Blu-ray формата за своята медия. Xbox 360 ще е оборудван както преди с DVD устройство. За онези, пропуснали новините около този формат – става въпрос за възможност да бъдат записани близо четири пъти повече информация на диск с размера на стандартен DVD носител! Не е ясно още с какво точно Sony смятат да напълнят един такъв диск, но това със сигурност ще им помогне в борбата с пиратството поне през първите шест месеца до една година. Да не говорим, че вече не един и два филмови "мейджъра" обявиха твърдото си намерение да подкрепят новия формат, което на практика ще превърне PlayStation 3 и в първия достъпен



Blu-ray плейър.

Сигурен съм, че вече ви гложди логичният, макар и далеч не чак толкова важен въпрос – “Коя ще е по-яката машина?”. Защо не е толкова важен ли? Много просто – при предишното поколение конзоли Xbox имаха солидна преднина по линия на хардуера, но това не им помогна твърде. Честно казано, не знам. Едно е сигурно – коя НЕ е “най-яката машина”. Това безспорно е Revolution на Nintendo. Отново уточнявам обаче, че това далеч не я прави най-малко конкурентноспособна.

Колкото до PlayStation 3 и Xbox 360, купонът беше пълен. Първо Microsoft (по време на доста спорната си MTV презентация, предхождаща E3) обявиха, че новият Xbox ще е най-мощната геймърска машина, която светът е виждал до момента. Интересно откъде бяха толкова сигурни по въпроса, като по това време нито Sony, нито Nintendo бяха анонсирани хардуерните профили на своите нови конзоли. Студеният гуш за Джей Алард (вицепрезидент на Microsoft и шеф на Xbox отдела на софтуерния гигант) и компания не закъсня. На своята предхождаща E3 пресконференция Sony уточниха простичко, че “PlayStation 3 ще е точно два пъти по-мощен от Xbox 360”. “Купонът” обаче не приключи с това. Само няколко дни бяха необходими на Microsoft да се съвземат от тежкия удар и когато жур-

налистите се завърнаха по редакциите след своето E3 пътешествие, на електронната поща вече ги чакаше пространен обзор (при това подкрепен от солиден анализ), според който Xbox 360 въпреки всичко е по-добрата геймърска машина, с акцент върху “геймърска”. Няма да заблуждавам върху пространен анализ на теорията (с акцент върху “теория”) на Microsoft, но не мога да не спомена, че според мен това си е чиста проба “bullshit”. Но пак повтарям – при конзолите хардуерът не решава нищо! И – ей-богу – така би трябвало да бъде.

Което означава, че битката отново ще бъде решена от това

кой ще ни предложи по-добрите игри

В предишния рунд това безспорно бяха Sony. Уви, едно Halo пролет не прави. За съжаление, сред пороя от двусмислени (а понякога и откровено безсмислени) Xbox 360 лозунги, свързани най-вече с нескритото желание на Microsoft да се преборят за така любимия на всички “масов потребител”, Джей Алард, Роби Бак и Питър Муур като че ли забравиха да стоплят и сърцето на редовия геймър. Microsoft нямаше с грузо какво да се похвалят, освен с повече от неизбежните Halo 3 (игра, която, апропо, ще се появи на пазара точно по времето на премиерата на PlayStation 3) и Dead or Alive 5. Останалите заглавия

от стартовия им каталог бяха или не особено обнадяващи, или просто мултиплатформени игри, които вероятно ще изглеждат по-добре на PlayStation 3. В същото време Sony размазаха аудиторията на своята пресконференция с няколко наистина колосални демона на бъдещи заглавия, като дори не си направиха труда да се позоват на подобни повече от категорични “PS3 exclusive” заглавия като Metal Gear Solid 4 и поредното GTA издание. Дори Nintendo успяха да откраднат малко от “парата” на своите конкуренти, обещавайки на своите верни до вманиченост почитатели, че всеки собственик на Revolution ще може да си свали безплатно онлайн едва ли не всеки от предишните хитове от каталога на издателя.

И така надпреварата за това кой пръв ще прекрачи прага на “новата ера” на електронните развлечения започна с летящ старт. За пореден път ни очакват вероятно най-интригуващите 18 месеца в историята на гейминга. И най-добротото, което ние геймърите бихме могли да направим, е да стискаме палци и на четирите основни претендента (да, не изключвам и PC като сериозен “играр”). Защото – като във всичко останало – и тук равностойната конкуренция би трябвало да означава само едно – повече и най-вече по-добри продукти.

Ивелин Г. Иванов

STIRLING INDUSTRIES LTD.

TOUCH ME!

NINTENDO DS

TOUCH SCREEN DUAL SCREEN WIRELESS MICROPHONE

NINTENDO DS™

www.nintendo.bg

3 а игрите 1996-а беше госта инте-ресен период – тогава се играеше Duke Nukem 3D, Tomb Raider, Warcraft II: Beyond the Dark Portal, Diablo... За времето си всеки жанр е имал своя претендент за короната. По същото това време се появи и първият Quake. За няма и месец след излизането си играта направи революция – всички, играещи шутъри, забравиха за Doom, Duke, Rise of the Triad и останалите си забавления и се метнаха на "земертесението". И имаше защо – играта, първо, беше пряк наследник на Doom серията, и – второ – в имената на създателите ѝ със златни букви грееха тези на Кармак, Ромеро и компания...

Quake I

Освен това тя за първи път предлагаше напълно триизмерни и текстурирани светове и гадина, вместо двумерни спрайтове, имитиращи дълбочина, и въртящи се заедно с играча. Макар че госта игри преди това претендират, че имат тези екстри, екипът на id са първите, които успяват да ги изпълнят де факто с тази игра – всичко, което се виждаше на екрана, е направено от полигони, покрити с реалистични картинки.

Спомням си

Как се втрещих

като срещнах първия Shambler (едни гадове, напомнящи на бели мечки) и той посегна с лапата си към мен. Тя беше като истинска – с квадратни, дебели и криви нокти, целите в кръв. А когато стигнах до първия бос, който ме замерваше с лава, направо ме хвана страх, а докато измислях как да го убия, колко зор видях! Quake I за сефте показва на геймобществото и какво значат реални светлинни източници и то динамични!

Това са една малка част от нещата, които видяхме за първи път и които после станаха стандарт за всички игри, без значение от тип и разработчик. И досега има хора, които твърдят, че тези 3D чудеса в играта, изцеждащи без проблем силите на тогавашните компютри, са били причина и повод за разработката на мощни видеокарти като nVidia TNT, Voodoo 1, Matrox Millennium и ATI RagePro, чийто последни поколения сега всеки уважаващ се клуб и геймър притежава.

Другото нещо, което сега има във всички игри, но беше въградено и разработено в Quake, са скоковете. Част от тях са бързовете в енджина на играта, но поради големия интерес към тях бяха включени в други игри по-късно. Освен обикновения скок, гатиращ още от зората на игрите



Враг, наречен Quake, вкарва през порталите ни пълчища невиджани гадове... Ти си човекът, който може да ги спре...

ИСТОРИЯ И ФАКТИ

Информация за Quake за първи път се среща през далечната 1990 година в играта Commander Keen 1 и по-точно във файла с име previous.cl1. Там пише: "След серията Кийн ние работим по игра с име The Fight for Justice, която ще е най-яката геймка за PC, правена досега!". The Fight for Justice е работното име на Quake, появила се шест години по-късно...

Един епизод от играта е повлиян от ексцентричния хорър писател от началото на XX век H. P. Lovecraft – последният бос е кръстен на име на герой от неговото творчество – Shub-Niggurat.

Официално към играта има три агона – Scourge of Armaon, Dissolution of Eternity и Abyss of Pandemonium.

□ "Земертесната" графична машина с леки модификации се ползва от HeXen II, Half-Life и Counter-Strike (с добавени части от Quake2) и за X-Men: The Ravages Of Apocalypse и Nexuiz.

TRENT REZNOR

Създател и лидер на групата Nine Inch Nails, която остана стандарт за стила индъстриал. Имат издадени шест албума, без да се смятат ремиксите. Последният е от тази година. Резнър е писал и музика за госта известни филми – Гарвана, Родени убити, Изгубената магистрала и дори за филма Томб Райдер. След тази заглавия, логично лично Джон Кармак пожелава той да напише саундтрака на Doom 3, но поради скандал с мениджъра му, това така и не се осъществява. Като за капаз той е продуцент и на скандалния Мерилин Менсън.

(първата версия на Duke Nukem от 1991-ва), тук се появяват и станалият класика ракет джъм, както и неговата разновидност гранатен скок. Останалите видове са стрейф (с приплъзване настрани), кръгов (може да направите пълен кръг във въздуха), двоен скок и един от най-трудните, наречен заешки – bunnyhopring. При него се подскача постоянно през определен интервал, за да се увеличи скоростта на движение. Поредната новост в играта е познатият ни от следващите версии Quad Damage.

Музиката

В играта е писана специално от Тренд Резнър. Тя се състои от единадесет страховити трака, които се въртят рандъм и допринасят за плашещата атмосфера.

Частта за мрежова игра е великолепен написана от специален екип. В оригинала си тя поддържа до 16 играчи едновременно. Представете си колко е бърза, след като е писана за скоростта на мрежите от преди осем години!

Като статистика Quake се състои от 32 сингъл нива и 6 за детмачове. Те за навързани последователно и всяко е доста различно от предишните. Размерът на което ѝ да от нивата и досега може да служи като еталон за мащаб и визия.

Гадините в играта са над десет (точно казано тринадесет) и между тях се открояват песовете, напомнящи на ротвайлери, огромните гнусни паяци, огретата, въоръжени с дърворезачка и пистолет в ръце (както марина от Doom, ама в акимбо режим), страховитите рибари с розгати каски (може би е Arreat's Face?), гадните риби и двата супер противни, трудни за убиване без пиниз босове – Chthon и Shub-Niggurat.

Част от оръжията са просто подобрени версии на тези от Doom, например двата вида пушки, гранатомета и тъндърболта, напомнящ последното оръжие на безименния марин. Част от тях обаче са уникални – брагвата и двете оръжия, стрелящи с 9-инчови пирони (както се превежда името на групата на Тренд Резнър – Nine Inch Nails).

Версии на Quake има за всички машини по това време – Amiga, DOS, Linux, Nintendo 64, Sega Saturn, Windows. А след пускането на кода ѝ за свободно сваляне излизат безброй карти, модове и конверсии на играта. Между тях по-интересни са ProQuake, QuakeForge, Telejano, Rocket Arena, KTeam, TeamFortress, Slide и FrogBot.

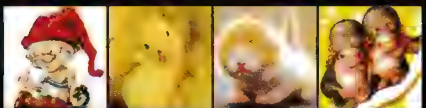
И последното важно нещо, чиито корени се крият в това заглавие, е раждането на вече световноизвестния QuakeCon.

Пеню Дачев

МУЛТИПЛЕЙЪР ИГРА

ЗАРЕДЕТЕ ПЪРВАТА
МУЛТИПЛЕЙЪР ИГРА
ЗА МОБИЛНИ ТЕЛЕФОНИ
БЕЗПЛАТНО!

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ - WAP.GSMZABAVA.COM



89326 89327 89328 89329



89330 89331 89332 89333



89334 89335 89336 89337



89338 89339 89340 89341



89342 89343 89344 89345



89346 89347 89348 89349



89350 89351 89352 89353



89354 89355 89356 89357



89358 89359 89360 89361



89362 89363 89364 89365



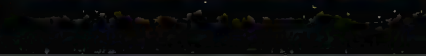
89366 89367 89368 89369



89370 89371 89372 89373



89374 89375 89376 89377



89378 89379 89380 89381

JAVA ИГРИ

Super Mario
Легендарният Марио! Любим на всички.
Всичко е като при истинския. Сбира
монети, пуска се по тробои...

33849 Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens *

Bobby Carrot
Ти си заек, който ходи
и събира моркови!
Заек Ninjab! :-)

33850 Nokia, Siemens, Motorola, Samsung, Sony Ericsson *

Yosama Bin Laden
Осама Бин Ладен има
неприятности.
Империата му е нападната.
Ще му помогнете ли? :-)))

33851 Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

Townsmen 2 Gold
Вече управяваш цяла държава.
Трябва не само да строиш, а и
да се защитаваш.

33852 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung *

WORMS
Добре познатата игра
на компютрите.

33853 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola *

Formula 1
Състезавай се в стила
на Формула 1!

33854 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung *

KamaSutra
На български език
Част II.

33855 Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

KamaSutra Deluxe
Още една Kama Sutra за
мобилен телефон! Може да
намерим нещо и за теб.

33856 Nokia, Sony Ericsson *

Euro Man
Сам си на необитаем остров
и трябва да оцелееш. Играй
много напомня на Mario.

33857 Nokia, Samsung, Alcatel, Siemens *

Car Sex Kamasutra
Искаш ли да научиш
техниките за правене
на секс в автомобил?
Това е тъжно за теб.

33858 Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

Townsmen
Управявай малко селце
и постепенно го развивай
до съвременен град.

33859 Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung, Sony Ericsson *

Larry Sexy Game
Приключението на Larry
в мобилен вариант!

33860 Nokia, Sony Ericsson *

Sexy Solitaire
Пасианс с разгопени
момичета. Хайде да
се забавляваме.

33861 Nokia, Motorola *

Driv3r
Шофирай, изпъзнавай
задачи и най-вече
бягай от полицията.

33862 Nokia, Alcatel, Siemens, Sony Ericsson, Samsung *

Nasty babes N9
Малката Сидни търси някого,
с когото да си играе. Найната
любима игра е боят с
възгланици. Ще се пробваш ли?

33863 Nokia, Siemens, Sagem, Sharp, Samsung, Motorola, Sony Ericsson *

За да поръчиш игра, трябва да изпратиш 2 елемента:

ЯКО ЯКИ ЗВУЦИ

Лула крава 46004 Еротична целулка 46019
Оргазъм 46005 Господар и робини 46020
Кан 46006 Мърморещо елфче 46021
Садо Мазо 46007 Подсвиркане 46022
Еротичен Стар телефон 46023
стен 46008 Детски кикот 46024
Яко смях 46009 Yaaaaa baby ... 46025
Оргизм 46010 Ядосан китаец 46026
Трабонт 46011 Мърморещо джудже 46027
Поточе 46012 Ръмжене на тигър 46028
Вълчи вой 46013 Мърморещо човече 46029
Тиленица 46014 Дайчово хоро 46030
Гръмотевици 46015 Дунавско хоро 46031
Бебе 46016 Бачковско хоро 46032
Пистък 46017 Ръченица 46033
Петел 46018 Комар до ухото 46034

МНОГО ЯКИ ЛАФОВЕ

Документи за проверка 46035
Един протак ме нарече к'рва 46036
Master I have mail for you 46037
You have a call 46038
Тийнейджър /много як лаф I/ 46039
Ние не сме чак толкова прости 46040
Обичам гроздова раница 46041
Ами ще ти се и невиди женското чудо 46042
Туй са две бири ма оууу ... 46043
Обаждам се от нашето село ... 46044
Ами госпожо, и вас да ви барат по... 46046

САМО ХИТОВЕ !!!

hit/Elena Paparizou-My Number One 555818
hit/A. Minune - Diskoteka Boom 555819
hit/Alina&Costi - Necasuri Superstar 555820
hit/Arash - Boro Boro 555821
hit/50 cent - Candy 555822
hit/Arash - Take Take Kaka 555823
hit/Jay-Z & Linkin Park - Numb Encore 555824
hit/Chemical Brothers - Galvanize 555825
hit/Alina - Mierea in cafea 555826
Benassi Bros. f. Dany - U make me feel 555827
hit/O-Zone - De ce plang citarele 555828
Don Omar - Dale Don Dale 555829
Gwen Steffany - Rich Girl 555830
hit/Ashanti - Only You 555831
hit/Nelly f. Tim - Over and over 555832
Ruslana - Wild Dances 555833
hit/Ruslana - Dance with the Wolves 555834
Anastacia - Sick and tired 555835
Eminem - Just Lose It 555836
Eric Prydz - Call On Me 555837
Графа - Слънце в очите ти 555838
Братя Мангасариан - Бай Мангау 555839
Братя Мангасариан - Във Куба 555840
Филм - Star Wars 555841
Филм - X-Files 555842
Филм - Матрицата 555843
Филм - Мисията Невъзможна 555844
Филм - Розовата Пантера 555845
Филм - Ченгето от Вайлри Хилс 555846

hit/Мал и DJ Житко - Party Time 985538
hit/Преслава - Дипломско желание 985539
hit/Азис И Устага - Точно сега 985540
Азис - Мила моя 985541
Ново! Азис - Обречи ме на любов 985542
Амет - Гъби - Гъби 985543
Азис и Деа Слава - Жадувам 985544
Бони - Лулупа 985545
Вероника и Магда - Не си сама 985546
Гергана - Измама 985547
Глория - Изповед 985548
hit/Ивана - Не е ваща работа 985549
Ивана - Като на 17 985550
hit/Ивана - Ах, тези пари 985551
Неллиа - Къде сме тази вечер 985552
Преслава - Обичам те 985553
Райна - Как 985554
Тони Старро - За една жена 985555

SMS на Номер

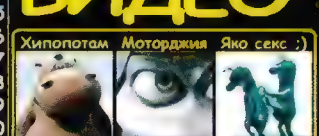
1710

WAP.GSMZABAVA.COM

и не забравяй да добавиш
в Bookmarks на твоя GSM :-)

ВИДЕО *

Хипопотам Моторджия Яко секс :-)



33869 33870 33871



33872 33873 33874



33875 33876 33877



33878 33879 33880

За да поръчиш видео, трябва да изпратиш 2 елемента:

JAVA ИГРИ

Spanish League
Опитай атмосферата
на Испанската
Примера Дивизион!

33864 Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola *

Bobby Carrot
Ти си заек, който ходи
и събира моркови!
Опасен заек! Ninjab! :-)

33865 Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola *

King of Troy
Гърците се готвят да завземат
Троя. Помеди тази битка и
стави герой!
безсмъртието е твоето!

33866 Nokia, Siemens, Sony Ericsson *

Moto GP
Отличен симулатор
на състезание с
мотори.

33867 Siemens, Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Alcatel, Motorola *

KamaSutra
Изкуството за правене
на любов на твоя
мобилен телефон!

33868 Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola *

За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM,
както и да видиш пълната колекция от продукти, зареди WAP портал:
wap.gsmzabava.com
там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ ДЕМО продукти!

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089) за абонати на Mtel и GloBul.

В sms-а напиши кода на избора продукт и добави индекса на GSM-а ти:

Пример за Nokia: 12345N

КАК ДА ИЗПРАТЯ НА ПРИЯТЕЛ?

След кода и номера на приятеля, можеш да добавиш твоя поздрав.

Пример: 12345N 0881234567 Obicham TE!!! :)))

Важно: За да получиш полифонична мелодия, цветна картинка, java игра, видео или реален звук е необходимо да изпратиш актуален WAP! За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help. Един sms = два лева без ДДС.

ЗА ЛИЦА НАД

89374 89375 89376 89377

18 години

89378 89379 89380 89381



За много хора Quake не е просто игра. Quake е религия :)

Quake 4

жанр: First Person Shooter | издател: Activision/Id Software/Raven Software | www.quake4game.com | излиза: лято 2005

Благодарение на Quake можете да видите фланелки с послания като: "Welcome to the promised LAN" или такива с лика на Иисус и надпис под него: "He was fragged for your sins", както си му е редът. Това може и да не е първият 3D shooter, но с излизането си през 1996 той прави революция с опцията за игра срещу други хора в интернет. А колко ли от нас се стреляли с приятели на Quake 3 по клубовете, докато им затреперят ръцете? Бас ловя, че сме доста. :) Макар и преди пет години да породи доста спорове по въпроса дали е по-добра от тогавашните си конкуренти Unreal Tournament и Half-Life, третата част от поредицата си остава класика и до днес. Дори сега туктам се забелязват хорица, разцъккващи легендарното ниво q3dm17. Очевидно,

само Quake може да замени Quake!

Както изглежда, скоро q3dm17 ще отиде в историята, защото на хоризонта се задава "най-добрият Quake досега". Поне според думите на разработчиците си де. Макар Q4 да беше обявен още на експото QuakeCon през 2001 година, досега за него се знаеше само, че ще го има. Съвсем наскоро обаче id буквално ни засипаха с инфо относно играта. Като начало джитката няма да е силно мрежово ориентирана като предшественика си, а ще продължава историята на депо си – Quake 2.

В средата на 21-ви век Земята е обсадена от войските на чуждопланетна цивилизация – the Strogg. Отначало се смята, че извънземните искат да контроли-

рат природните ресурси на планетата, но това се оказва не съвсем вярно. Тяхната основна цел са самите човеци, отбягващи родината си. Strogg са кибернетични войни – метален скелет, свързан чрез жици и кабели към органично тяло-приемник. Strogg са истински некроманти – вземат телата на убитите земляни, обработват ги и ги вливат в собствените си редици. Като акт на отчаяние, командването на земната отбрана решава да изпрати ескадрила от космически кораби срещу родната планета на Strogg и да прекрати войната с един решителен удар в тила на врага. За съжаление по-голямата част от изпратените войски са унищожени, още преди да стигнат повърхността на Stroggos. И все пак един войник оцелява след кацането, успява да проникне във вражеската главна база, да неутрализира системите за планетарна отбрана и дори да убие водача на извънземните – Makron...

И дотук свършва действието в Quake 2. Както излиза обаче, ликвидирането на главатаря на лошковците не постига желанния ефект – войната продължава. Все пак успехите от първото нападение не остават без последствия – защитите на Stroggos все още не работят, и хората решават да изсипят втора вълна от тежковъоръжени кашичи върху главите на Строговете (...госпогарку? :)).

Този път вие не сте просто безименен маринец – влизате в кожата на Матю Кейн, елитен командос от подразделение-то Rhino Squad. След доста некадърно

приземяване и нагпревара с висок двайсетина метра робот, приличащ на трикрако столче (HL2 striders?), нашият човек се добира до земянски преген пост и най-накрая се събира с останалата част от отряда Носорог. Точно така – край на изпълнения в стил "самотния рейнджър" – войната бушува и вие сте просто един от войниците, запратени на далечната планета да се бият за свобода и демокрация в галактиката. Това че сте в отряд, не трябва да ви оставя с впечатлението, че ще раздавате заповеди – дори напротив, там сте, за да изпълнявате. :) Това е то, няма справедливост. Попадаме между войниците от отрядите "Четири-те конника на Апокалипсиса" и естествено сте разпределен в отряда "Смърт". :)

Голям обрат в историята е моментът, когато Strogg ви залавят и буквално ви разпарчетосват в една от лабораториите си с цел да ви превърнат в един от тях. Така Матю се разделя с краката си, за да получи в замяна метални такива. За негов (ваш) късмет, група земни войници го спасяват, миг преди да му поставят най-важната киберджаджа: имплант, чрез който Strogg да контролират мозъка му. Така героят получава увеличена физическа сила, както и възможността да разбира езика на Strogg, което ви прави един от най-важните участници в офанзивата...

Doom 3 ??

Хората от id и Raven упорито настояват, че двете игри няма да имат нищо общо помежду си, като изключим енджу-



на. На ниво геймплей играта ще е повече пуцалка, отколкото хорър. Кръв отново се лее на поразия, но за разлика от Doom, Quake 4 съвсем няма да е толкова тъмна. Поне така твърдят колегите, присъствали на демонстрацията на тазгодишното E3, както и самите производители. На филмчетата и скрийншотовете се вижда, че нивата са доста по-осветлени. Има и много екшън на открито. Обещано ни е на пушките ни да има прикачено фенерче за всеки случай (те и за Doom 3 така обещаваха, ама...). Като стана въпрос за оръжия, авторите твърдят, че най-знаковите за поредицата такива, като

Railgun-a, Machinegun-a или ракетомета ще са налице. Също ни уверяват, че дайхард феновете на Q2 веднага ще разпознаят железата в играта, макар и те да не са едно към едно с тези в оригинала, заради разликата в количеството на полигоните.

Същото важи и за част от нивата – те ще са познати и същевременно доста различни, защото ако през 1996 г. лимитът при моделирането им е бил 300 полигона, сега те са 300 000. Заради изключителната графична машина на Doom 3 от Raven са наблъскали нивата с всякакви детайли, дори незначителни такива като струйки кръв, течащи от тръбите по

стените в базите на Strogg (ме комбинирам живата материя с всичко, remember?). Освен стандартните оръжия ще получите възможност да покарате hover-танк или двуметров крачещ робот с няколко картечници и ракети. Също така всяко от ръчните оръжия ще може да бъде модифицирано, за да е по-ефективно. Например ракетометът има модификация, която ви позволява да управлявате полета на ракетата, след като я изстреляте.

Естествено, не може наследникът на Quake 3 да няма и невероятен мултиплейър. Засега авторите са твърде нестелни в думи относно този аспект на играта, но поне се знае, че броят на играчите на един сървър е бил увеличен от смешните четирима в Doom 3 до доста по-задоволителното 12 до 16.

Легендата продължава?

Колкото и да ми се иска да завърша статията в същия оптимистично-пролетарски дух, не мога да си затрая за някои неща. Първо на първо, играта ми изглежда доста, ама доста обикновена. Ховъртанкове, ходещи роботи – виждали сме, управлявали сме. На второ място – заемките. След като свиха от Valve идеята за гравитационното оръжие, дали ще окрадат и страйфърите? Силно се надявам да не е така. Управляемите ракети пък ги имаше още в първия Unreal Tournament през 1999-та. Цялата тази история с войната между извънземните полуроботи-получовеци и хората вероятно е била много оригинална преди десет години, но сега ле-е-еко изглежда откъм иновативност. Дано се окаже лош пророк и играта наистина да е достоен наследник на баща си и дядо си. Това ще можем да установим, когато я докопаем по някое време през лятото тази година. А до тогава за вас море няма ли? ;)

Пламен Димитров

Inferno

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА

■ Inferno Младост

Младост 11, Пазар, Тел: 0885.885.101

■ Inferno Плиска

ул. Април, ул. 81, Плиска (Стара в. ул. Витоша)
тел. 0.885.885.102

■ Inferno Студентски град

Край СГ, Край СГ, Край СГ
тел. 0.885.885.103

■ Inferno 5-те къшета

ул. Младост Бетонна РМ
тел. 0.885.885.104

7 ПРИЧИНИ

ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ!

ЕДИНСТВЕНО ПРИ НАС!

- 1 Липса на ШЕЛ
- 2 Клиентски кредит до 10 лева
- 3 Свободно използване на флопи, CD, DVD и принтер
- 4 Собствена потребителска сметка
- 5 Безплатна поща до 50Mb
- 6 Собствено дисково пространство
- 7 Свободен вход и свободен избор на компютър, без намеса на оператор

НА ВАШЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕ СА
СЛЕДНИТЕ ДИГИТАЛНИ УСЛУГИ:

- Интернет
- Игри в мрежа
- Обработка на документи
- Флопи, CD и DVD
- Цветен и черно-бял печат
- Копирна машина, скенер и цифрова камера
- Допълнителни услуги -
пампниране,
подвързване



Нямам друга такава игра! Освен предните серии на GTA, може би. Не, не – тази е уникална брадлета. Лудница, истинска лудница и абсолютен шедевър. Толкова е добра, че трябва да я забранят... Оп, ама те вече го правят... Еми нормално. Въпреки че цялата тази дандания с делата за насилие, провокирано от игрите, е тотален булшит. Скъпи родители: не игрите не правят от децата ви престъпници, а домашното възпитание, което им давате.

Но да не се ценим много от темата. Rockstar успява за пореден път да разтърсят гейм, а и не само, общността с последното си заглавие. На пръв поглед не е революция, има прекалено малко неща, за да бъде наречено и еволюция, но в същото

Yo nigaah! Нека те разходя из квартала, да видиш как го правим ние тука!



Grand Theft Auto: San Andreas

жанр: Gang sim | издател: Rockstar/Take 2 | www.rockstargames.com/ | хардуер: P 1 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Win 2000/XP, DirectX 9.0c | DVD: 1

време пристрастява. Защото правилната думичка тук, приятелчета, е "перфекционизъм". Ама ни сме си стари тариакти от гетото и ги разбираме тия неща. А и крайно време беше да можем и ние, скромните притежатели на PC платформата, да се насладим на тази игра, след като почти половин година собствениците на Плейстейшън ни гледаха някакси... от Високо.

К'во стана тука, негро?!

Край, точка с италианските мафиози. Време е да минем напред, бебъи! В 90-те години на миналото столетие, пухчо. А тогава спягетаджиите малко ги няма, хи-хи. Коза Ностра е спомен и идва нов ред из гетата. Мдам, куче – идва моментът, в който еспаньолите и черните братя подават глави от дупките си и наставя бум в истинската стрийт хип-хоп култура.

А, ето го и нашето момче – Карл Едикоиси, или на кратко Сиджей. Пекан тип. Не се мяркаше много тъдъва, защото полежа в затвора в Либърти. Нали го знаете – онуй курортно градче, където ако имаш кадърна пачка, няма да останеш ненапит, ненахранен и ненаеб... Но не това е важното, пък и в панделата липсват такива екстри. Време е да се приберем у дома – в Сан Андреас.

Уви, поводът за сбирката на семейството не е много добър. Старата банда е разпиляна. Другите две в съседните

квартали контролират почти цялата територия на гетото, изстребвайки всеки, който застане на пътя им. Не е известно какво точно е направило мамчето, за да си заслужи куршума, но след няколко години първата сбирка на родата е именно на гроба ѝ. Сигурно вече сте разбрали, че пред вас и Сиджей има агски много работа за вършене.

Мисията

Както казах вече, играта не е революционна. Това е все същият добър и стар GTA, но в една нова, зверски тунингована опаковка, пичове. Отново историята пред вас ще се разгръща под формата на мисии, които бавно, но сигурно, ще ви потопят в света на черните американски гета.

Първото, което ще трябва да направите, е да се приберете вкъщи. Добро местенце, в което ще можете да запаз-

вате моментната си игра, да поразцъкате малко на конзолката (нали знаете, гангстерите и видеоигрите са тясно свързани, всъщност вторите раждат първите... леле, ако ми паднат някои хора, ще има да ритам, ритам, ритам...), да разкарате сдуханите джинси и потник, да си опнете нещо по-секси по бицепсите или просто да си починете след тежка мисия. В гаража можете да паркирате две возила, което е доста удобно, особено ако бързате за някоя задача, а в квартала, освен брички, друго за крадене няма.

След като сте се освежили, идва моментът да се срещнете с приятелчетата. На първо време това са старите ви дружки от квартала – размазани от рап и марихуана негра, които, докато ви бързат, колко сте изключавели



графика	<div></div>	6	общо
звук	<div></div>		
геймплей	<div></div>		

В панделата, вземат, че ви вербуват за някой мастит обир или наказателна акция срещу противниковата банда. Тук е и сестричката, чиято любовна връзка с един мучачо ще ви помогне да създадете контакти с латиносите. В цялата тази галимация се наместват и корумпирани куки, опитващи се да накарат неграта да се изстребят помежду си или да намажат нещо, ако си затворят очите покрай някой обир (яко, почти като при нас!). Естествено като израснете и наберете респект и слава, ще се свържете и с "Легализирани" италианци, китайци и японци. Да, милички, Триадата и Якудза също са набутани в играта.



Задачките ви са агски разнообразни и интересни. Но някои просто обират точките. Още в самото начало ще участвате в

злюбен Shoot-out

– пристига гангстакарът – това е кола, натълкана с негра с автомати, и за секунди всичко на улицата или заляга, или поема оловен сандвич в стомаха. Докато се опитвате да стабилизирате колата си, се пуцате сватбарски с един розов кадилак на фона на Snoor ДиОудъбълДжи и крясците на един от пасажерите ви отнотно стрелковите му умения и пълния му стомах. Култово! Ще изпразните военните силизи на националната гвардия. Ще събирате пички за купони. И, разбира се, ще крадете коли, мотори, каравани, велосипеди, и в общи линии всичко, с което, което се тързузи.

В края на всяка успешно изпълнена задача ще получавате не само кинти, но и по мъничко респект. Колкото повече от последния имате, толкова повече нови неща ще се разкриват пред вас. Възможността да закупувате нови сгради, да поведете собствена банда или се свържете с други престъпни организации. Да, неу-

сетно от малката ви местна банда няма да остане нищо, защото ще сте се превърнали в мастит генгста.

Статс

Повечето от нововъведенията са на ниво подробности. Т.е. всеки един елемент от играта е пипнат и прешлифован, за да се стигне до неговата перфектност. Ако си спомняте, в тройката за първи път беше въведена възможността да си слагате разни нов дрешки. Във Vice City идеята беше доразвита, но все още се включваше като допълнение към някои мисии. Сега гардеробът заема централна позиция в лайфстайла ви. Навсякъде из

града има пръснати магазинчета, от които можете да си закупите модни парцали, за да впечатлявате неграта.

Първо – задължително е в началото да носите цветовете на своята банда. Една зелена кърпа и джинси вършат работа. Куул цайсите, медальонът, ролексът и готините патъчки са въпрос на избор и банкова сметка. Освен че шашките пичките, допълнителният респект ви идва добре. За да сте в крак с афротенденциите, можете да отскочите до най-близкия бръснар и да превърнете мутрата на Сиджей в изискано гъзе или растафарски дегрегент. А когато приключите с тези банални неща, е време да скокнете до фитнеса и да понапомпате малко тези мускули. Последното пък вдига сексапила ви, пък и гори калориите, които, ако се натрупат, започват да влияят на скоростта, с която тичате и.... Виждате ли как едни съвсем дребни детайлчета, добре свързани помежду си, могат да променят геймплея на макрониво. И това е само началото.

Трябва да се отбележи също така, че колкото повече ползвате някое умение, толкова по-добри стават в него. Ако

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете



Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

*Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.



Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информации за игрите:

www.gramis.com

info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:

"Трансфер Груп" ЕООД,

gsm (088) 8393141

тел. (032) 624080, в. 101, 103

прекарвате по-голямата част от времето си зад волана, колите във вашите ръце ще ускорят по-бързо и ще бъдат по-стабилни на пътя. Същото важи за мотоциклетите, при които първите няколко часа употреба са физическото превъплъщение на поговорката: "Животът е низ от възходи и падения". Употребата на различни оръжия пък ще подобрява мерника ви и ще ви позволява да използвате по-усъвършенствените модели. И де-ца, отмина времето на 9-милиметровите. Дупетата в квартала вече ходят с АК-47 и РПГ-7, мдам. Друга много сладка хрумка е заимстването на стелт елемента от груго заглавие на компанията – Manhunt. Точно след зверска гонка с куките, едно прокраждане из сенките и особено злобното екзекутиране на някого с нож в гръб, може да подейства доста освежаващо.

Общият резултат е, че вече можете много по-силно да се персонализирате с героя си, да се почувствате истинско негро (пък било и за малко), почти да подушите миризмата на джойнт в квартала или да усетите жилването на иглата, докато ви правят първата татуировка. И дори в един момент ви идва да изоставите мисии и просто да си цъкате из града за кеф.

Пайфстайл

Дребните подобрения са буквално навсякъде. Във Vice City например беше вкарана една стъпка към реалистичността – възможността да пукате гумите на колите. Сега тази опция е допълнена – с точен изстрел можете да свалите собственика на превозното средство през стъклото, а екзекуция, в която със снайпер мушвате едно куршумче в резервоара на колата, превръщайки последната от МПС във фойерверк, определено може да ви качи адреналина.

Светът на Сан Аграс е много по-жив и реалистичен. В него хората вече не са



просто фон и евентуален бърз начин за събиране на средства. Те ходят на работа, обичат се, гневят се, грабят се и се пуцат по улиците, също както и в истинския живот. Някои от по-социалните ви действия, са представени под формата на мини игри. Заимствана е системата от последния Лари при танците и фенските изпълнения с коли. Т.е. когато денсите или искате да разклатите колата, в долния край на екрана започват да се ният едни поредички от стрелкички и вие трябва да нацелвате правилното копче в точно определен момент. Кое то пък ми напомня и за ъндърграунд секцията на играта. Освен да пребоядисвате и поправяте колата си, можете да я замъкнете в един от новите магазини, за да бъде тунингована. Екстрите варират от най-обикновените спойлери и външни подобрения, до ултра здрава хидравлика и нитро бутилки.

Фактът, че вече се намираме в 90-те, естествено влияе и на автопарка. Не че имах нещо против ретро возилата, но едни от най-култовите модели на американското автомобилостроене се появят именно в последното десетилетие на миналия век и някакси оставят по-добро впечатление. Единствените по-сериозни нововъведения са аеропланите, заемащи доста по-солидна част от геймплея (е, то след Battlefield-a и куп други геймки, в които летящите возила се интегрират перфектно в геймплея, дизайнерите не са имали друг избор) и велосипедите. С последните можете да правите доста интересни стънтчета между другото.

В желанието си за още по-голяма разчупеност, играта ще ви смъква доста често от четириколесния звяр и ще ви набутва в някоя сграда. Дори една от мини игрите е да изнасяте тихичко покънината на някоя блудна душица, обикаляйки из спалнята му.

Визия и звук

Честно казано, когато първия път видях филтъра за горещо време, помислих, че нещо ми се е бгнал мониторът или видеокартата. Също както и геймплеят, графиката е същата като в предишната част, но изсмукана на макс, за да се постигне най-доброто за нейните възможности. Резултатът е не най-красивото нещо, но за сметка на това имаме доста лек по съвременните стандарти енджин, изобразяващ цял град, множество филтри за различните атмосферни условия (дъждът е направен мега-реалистично) и може би най-важното: общата хомогенност на света. Ако запалите колата и отпрашите по някоя от извънградските магистрали, ще попътувате из китни селски пейзажи, ще отминете едно-две малки градчета и няколко езера, преди да стигнете до следващия град и урбанизацията не ви погълне.

А музиката... ами какво да кажа, освен че радио K-jah отново е на линия, зареждайки ви с мъдри съвети относно бог и Ганджата. Останалите радиостанции бъдат хитовете от преди 15 години, а рекламните паузи понякога са по-добри от самите парчета. Ретро, реге, американски поп-фолк (или повече познат като Кънтри), рап, хип-хоп... Всичко, абсолютно всичко, над 4 часа саундтрак. Все още се опитвам да сваля парчетата от играта, за да мога да ги слушам "офлайн".

За финал – наистина е трудно да се изчерпи темата GTA. Тази игра ми върна вярата в "офлайн" клона на киберзабавленията. Нали знаете, щом нещо някъде го забраняват – значи си струва. Палци горе!

Георги Панайотов

PS: Нито едно листенце марихуана не бе наранено при писането на този текст.

PPS: – Не, авторът не е напушен, просто се вживява в играта. :-)



ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР

2260и **GloBul**

ОБАДИ СЕ ОТ СТАЦИОНАРЕН ТЕЛЕФОН НА

0900 40 400и **GloBul**

www.folk.bg

преслава
дяволско
желание*** XUT PAYNEP KЛИПОВЕ**

422531

глогия
изповед

422532

амет и 88-
i love you

422533

мая
party time

422534

ивана
не е
ваша работа

422535

*** true bones**

ТОП

ама че си глупава 422546
ку**а миризлива адигни 422547
си телефона
велик е нашият войник 422548
адигни го ма 422549
8 хиляди марки 422550
мама каза че ще ми 422551
купи куче, ама друг път
много пъти съм се напивал 422552
няма, няма проблеми никви 422553
стани ми дама на бала 422554
ти си чукундур 422555
муха 422556
стар телефон 422557
пчела 422558
свиркане по мацка 422559
петел 422560
бебешки смях 422561

раунер хитове

райна и константин-това е любов 422562
преслава - завиаги твоя 422563
мария - побъркани от любов 422564
магда - нали ти казах 422565
гергана - някой ден може би 422566
преслава - дяволско желание 422567
тони дачева - липсваш ми 422568
емилия - целувай ме 422569
ивана - не е ваша работа 422570
мая - party time 422571
глогия - изповед 422572

ЦВЕТНИ АНИМАЦИИ



422573 422574 422575

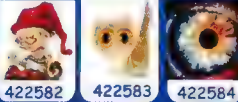


422576 422577 422578



422579 422580 422581

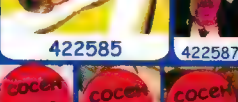
ЦВЕТНИ КАРТИНКИ



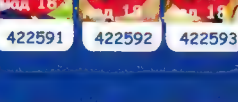
422582 422583 422584



422585 422586



422587 422588



422591 422592 422593

*** VIDEO КЛИПОВЕ ЗА ТВОЯ GSM**секси мацка
прави телефонна
любовне е истинна
много е сексиусети еротичните
фантазии на
Джинджерженска
любов

псурс - 3 + 1



422536



422537



422538



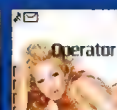
422539



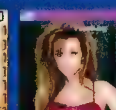
422540

*** ТЕМИ**

422541



422542



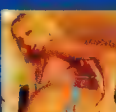
422543



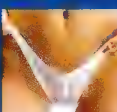
422544



422545



422588



422589



422590

Всеки поръчал полифонична мелодия java игра
true tone или видеоклип получава
БЕЗПЛАТНО Top Tone абонамент за 4 седмици

TOP TONE ще ти съобщава всяка неделя в
продължение на 4 седмици, коя е топ
полифоничната мелодия и как можеш
да я получиш.

И преди, и сега с FOLK ще си на върха. За да се
абонираш без да поръчаш
Изпрати: **2260** на номер **2260**

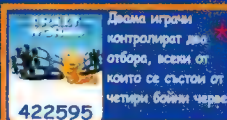
Как да спира абонамента си?
изпрати sms със съдържание **2260** на **2260**
цена 0,50 лв. (без ДДС)

java игри

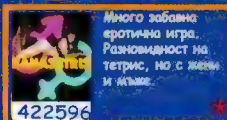
САМО ПРЪ НАС ВСУЧКУ ИГРИ И VIDEO КЛИПОВЕ НА 1 SMS ОТ 2 ЛВ.



422594



422595



422596



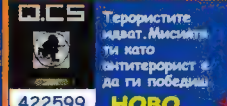
422597



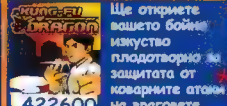
422598



18151



422599



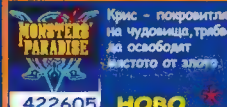
422600



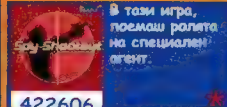
422601



422602



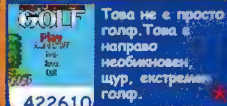
422603



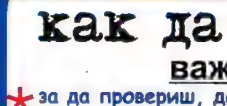
422604



422605



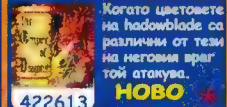
422606



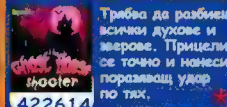
422607



422608



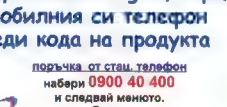
422609



422610



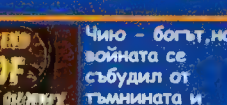
422611



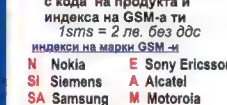
422612



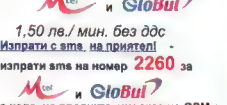
422613



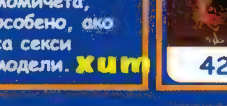
422614



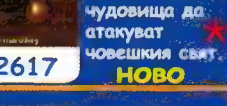
422615



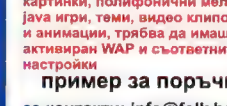
422616



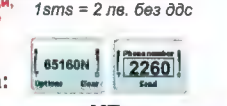
422617



422618



422619



422620

как да поръчам?**важно**

* за да провериш, дали можеш да
поръчаш даден продукт за твоя gsm, зареди
wap.folk.bg през мобилния си телефон
(wap browser) и въведи кода на продукта

поръчка с sms?
изпрати sms на номер
2260 за **Mtel** и **GloBul**

с кода на продукта и
индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекс на марки GSM-и

N Nokia E Sony Ericsson

SI Siemens A Alcatel

SA Samsung M Motorola

за да поръчаш цветни

картинки, полифонични мелодии,

java игри, теми, видео клипове

и анимации, трябва да имаш

активиран WAP и съответните

настройки

пример за поръчка:

за контакти: info@folk.bg

поръчка от стационарен телефон
набери **0900 40 400**
и следвай мянито.

за абонаменти на

1,50 лв./мин. без ддс

Изпрати sms на **2260** за

Mtel и **GloBul**

с кода на продукта, индекса на GSM-а

и номера на GSM-а на приятел!

1sms = 2 лв. без ддс

85160N

2260

85160N

2260

85160N

2260

85160N

2260

85160N

2260

MTелеком

Знаете ли какво даваха по телевизията на 22 май от 21:32? Същото, което повториха малко по-късно – в 3:30 сутринта – Tomb Raider. И сега осъзнавам, че страшното в моя случай е не, че го гледах и двата пъти. Проблемът е, че филмът дори не ми харесва толкова много, бих могла да си го пусна и сама по друго време, но въпреки това го гледах и отново и отново. При все че дори не ми беше за първи, втори или който и да е път, който мога да изобразя с едноцифрено число.

From Tomb Raider... To Hero... To Legend



Tomb Raider: Legend

жанр: Action/Adventure | издател: Eidos Interactive/Crystal Dynamics | <http://www.tombraider.com/> | излиза: козато е зомога

Тема на статията обаче не са моите мании или лудости, които не знам как все още си остават недоказани по документи. Тема на статията е манията на една доста по-значителна цифра хора.

Става дума за

разработваната от Crystal Dynamics

(наследили от Core Design) следваща част на играта Tomb Raider. Този път ще видим нов-новеничък енджин. Всичко, което не виждате, няма да товари PC-то и видеокартата ви до изнемогване. Екипът, който работи по играта, е този, създал Legacy of Kain: Defiance. Главен дизайнер на героинята ни обаче отново е Тоби Гард – съзателят на Лара Крофт, работил с Core по първата част на играта.

Ключовите думи в това, което е известно за играта, според мен са: „ИЗГУБЕНИ“, „ДРЕВНИ“, „ГРОБНИЦИ“. Най-голямата стъпка напред е връщането към ко-

рениите на поредицата и същината на нещата. Играта винаги е била наречена Tomb Raider и за мен е голяма нелепост това, че в предната част фактически нямаше ровене гробници и археологически подвизи. Сега Лара отново посещава всеки континент. Приключението ви позволява да посетите екзотични и красиви места с невероятна атмосфера – Западна Африка, джунгли, древни гробници, скровани в лег планини.

70% от действието ще се развива под земята

Ще разглеждате неоткрити храмове и погребални зали, които за мен са истинска прелест :-D! От демонстрациите, които видях досега, мога да кажа, че старото усещане, което наистина липсваше на феновете, най-после отново присъства. Снопове ослепителна светлина проникват през обраслите в мъх древни каменни плочи, покрити с йероглифи и ритуални символи, и пронизват всепоглъщащия мрак. Залите са огромна плетеница от древни механизми, създадени, за да изцедят и последната капка желание на иманярите да грабят древни съкровища.

Въпросните механизми са в основата на вашите пъзели. Вече няма да ви се налага да се занимавате с ръчки или по-точно не основно. Пъзелите по-скоро разчитат на това да използвате силата на Лара, оръжията ѝ или нещо друго като например вода или огън. Всяко подобно предизвикателство при това има по няколко решения. За да ви улеснят, създателите на играта са направили Лара така, че да поглежда в посоката, в която може да бъде открита подсказваща ви следа. Освен това самите пъзели ще са на мястото, където се намирате, така че няма да ви се налага да дръпнете ръчка на едно място и после да търсите къде е скрит резултатът.

Когато излезете на открито, буквално усещате свежестта на въздуха. Из него летят птици. Кристални ручей се спускат по скалите и се разбиват в бистрата водна повърхност. В една демонстрация можем да видим как Лара задейства чудовищен механизъм от зъбни колела и вериги, който блокира огромната водна завеса, образувана от водопад. Това разкрива таен проход, който води в дълбините на неоткрит храм. Атмосферата се допълва и от музикалното оформление, което също може да се чуе в демонстрациите на играта.

Друг акцент

В новия Tomb Raider е историята. И този път наистина съм заинтригувана от това, което авторите ще ни предложат. Ще бъде разкрита част от миналото на Лара, за което всички сме чували, но никога не е било пряко засягано в игрите. Ще разберем какво е това, което и се е случило в Хималаите, което я е превърнало в човека, който е днес.

Играта неслучайно носи подзаглавието „Легенда“. Ще се сблъскаме и с древен мит, който е ключът към всички отговори. Лара е по следите на тайнствен артефакт. Този път обаче не тя е начало на парадата. Винаги няколко стъпки пред нея е нейният опонент. Той разполага с неприлично голямо количество пари и също може да си позволи да обиколи света. Ще се срещнем и с нова героиня, която в даден момент от играта се състезава с Лара. Историята ще включва и нови основни действащи лица, но ще присъстват и познати ни вече фигури от миналото на Лара. Авторите потайно споменават и за герой, когото сме мислели за мъртъв.

Tomb Raider: Legend ще има три степени на трудност, ще включва осем нива, които ще трябва да посетите (пренасящи ви на различни места). Картите обаче



Живеейки във времената на World of Warcraft и Guild Wars, струва ми се забравяме, че Massive Multiplayer Online жанрът не се изчерпва само с тези игри. Колкото и безспорно класни да са те, има и други не по-малко интересни и заребяващи онлайн RPG-та. Такава джигитка е обектът на тази статия – Star Wars: Galaxies. Феновете може би знаят, че Galaxies всъщност излезе преди... две години! По една или друга причина обаче тогава този тип игри не се радваха на такава популярност у нас. Конкретният повод за написването на статията е expansion пак-ът Rage of the Wookies, но смятам, че едно малко разясняване на цялата тема няма да ви гоиде зле. ;)

ММО или детска мечта?



Star Wars: Galaxies

жанр: MMORPG | издател: LucasArts/Sony Online | <http://starwarsgalaxies.station.sony.com>

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Играта излиза през 2003 г., когато в родината все още не се говореше много-много за онлайн забавления. Не така стоят нещата по-на запад от нашите географски ширини обаче – по това време в Европа и Америка вече си цъкват EverQuest и Dark Age of Camelot, та пушек се вдига. Тогава бай Джордж Лукас, с помощта на Sony Online, пуска на пазара едно ММО-RPG, чиято цел е да бъде не просто игра – а сбъдната детска мечта. Едва ли някой не знае колко фенове има SW вселената в Щатите например, и всички те чакат с огромно нетърпение възможността да се потопят в екшън между Бунтовническия съюз и злата Галактическа империя. Наистина, по отношение на атмосферата играта е 99% перфектна: веднъж логнал се, геймърът попада в добре познатата галактика “far, far away”, заобиколен от най-разнородни извънземни, дроиди, наемници и имперски шурмоваци. Чест прави на Sony, че не са окрали безпощадно другия си хит – EverQuest, а са вложили огромна доза иновация в заглавието. Разбира се, атмосферата е солидно подплатена с автентична SW музика и доста добра графика (не само за тогава, но дори

и по сегашните стандарти).

По отношение на геймплея Galaxies има какво да каже дори на някои от актуалните онлайн джигитки. Геймърът има избор измежду осем различни раси, сред които хора, мон каламари, роганци и гр. като стартови класове на практика няма. Героите започват да се различават един от друг едва след като си изберат професия – общо шест на брой. А те са: занаятчия (artisan), скандалджия :) (brawler), артист (entertainer), стрелец (marksman), медик и скаут. Първата професия ви дава възможност да строите всякакви пособия – от оръжия до мебели. Втората и третата ви правят съответно теее и ranged бойци. Следват различни видове лечители, а скаутът се специализира в строенето на лагери, поставянето на капани и извличането на ресурси. Точки experience не съществуват – уменията се подобряват в зависимост от това колко често се ползват. Особено интересен пример е артистът – за да подобри уменията си да лекува “бойната умора” на други играчи, той трябва да отиде в някое заведение, да се качи на сцената и да започне да свири и да танцува! При това той се развива толкова по-бързо, колкото повече играчи го гледат. И това ако не е свежа идея, здраве му кажи! Впоследствие професиите се разклоняват до над 20 advanced подпрофесии. За съжаление тази система довежда до някои нежелани странични ефекти – в оригиналния си вид играта е повтаряща се, времеизяждаща и общо взето безинтересна от един момент нататък.

В Galaxies героият ви има три основни показателя, които трябва да се следят –

здраве (health), умствени способности (за правене на магии) и издръжливост (в играта наречена “action”). Работата е там, че гушвате букета, ако ви свърши дори един от тези показатели. Нещата се усложняват от факта, че ако искате да използвате някое специално умение, трябва да “заплатите” за него с част от точките на някой показател. Така че, колкото повече се биете, толкова повече се приближавате до ръба на смъртта и ако не искате да лежите с дни в болница при медиците, трябва да посетите някои от споменатите по-горе барове и да послушате някой артист.

Бойната система също добре пасва на казаното дотук, защото в нея се отчита дори къде точно ви е ударил врагът – удар по главата намалява умствените ви способности, ако ви фраснат по краката губите “йекшън”, по ръцете и тялото – здраве (health). Това позволява на добър боец да нападне врага си в най-уязвимите части и прави битката поне малко по-независеща от екипировката.

Като стана въпрос за екипировка, агски важно е да се знае, че в играта почти няма NPC продавачи/купувачи на стоки! Цялата икономика зависи единствено от



**плащаш 1
играеш 2 часа**

ТАЛОНЪТ Е ВАЛИДЕН
ДО 30 ЈУЛИ 2005
ТЕЛ: 971 49 34



играчите, а покупко-продажбите стават чрез специални терминали, през които се наддава за предмети, сложени в аукцион от други хора. Трудно е да се каже дали цялото това е добра идея – като начало, няма база за сравнение и трудно се разбира реалната стойност на екипировката.

В крайна сметка обаче играта съвсем не може да се нарече отлична – много от обещаните неща не присъстват в нея. Градове, управлявани от хора, превозни средства и животни няма. Дори няма джедая или някаква възможност да опознаеш Силата. Светът е огромен, но празен. До този момент основният коз на геймката са думите "Междувъздушни войни" в заглавието.

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

Тринадесет месеца след излизането на оригинала догласва и експанжънт. През това време игрицата е доста променена чрез пачове – добавени са превозни средства, геймърите могат да създа-

ват свои градове, дори джедаите са щогоде често срещано явление. Но най-голямото нововъведение, идващо с адона, са междупланетните полети. Играчът вече може да си закупи/построи свой собствен кораб и с него да си перка из галактиката. За целта са добавени четири нови професии – корабостроител, freelance, бунтовнически и имперски пилоти. Веднъж избрали фракцията, не можете да се върнете назад и ще сте ограничени само до нейните кораби. За самолетче трябва да се обърнете към корабостроител, оръжейник и куп други хора, но резултатът обикновено си струва. Моделите са най-разнородни, като се започне от най-мизерните брамки, които даже нямат хипердвигател, до гигантски такива, на които могат да се покатерят по трима-четирима човека, за да стрелят с оръжията кули.

Проблемът този път не е в липсата на съдържание. Въпросът е там, че новостите са насочени главно към ветера-

ните на играта – космическите кораби са доста скъпи и естествено хората, трупали богатство с месеци, имат достъп до по-добри летящи консерви. Това, от своя страна, обезсмисля голямата част от PvP битките – новациите с тенекениите си корабчета дори не могат да пробият щитовете на ветераните, какво остава да им нанесат сериозни щети... Затова PvP боевете в открития космос са направени само по желание, което е добре за играчите, макар да разваля леко атмосферата (X-Wing и TIE Fighter се развиват все едно са първи приятели).

Star Wars Galaxies: Episode III Rage of the Wookiees

Вторият адон се очаква да излезе съвсем скоро. В духа на Епизод III основната новост ще е Кашуик – планетата на уукитата. Макар да можете да играете с персонаж ууки още от оригиналната игра, тук основният акцент ще е поставен върху тях.

Ще бъдат внесени много промени в геймплея – например атаките на противниците вече ще ви взимат само здраве, а не както преди и от трите показателя. Любовта към уукитата е стигнала дотам, че, ако иска, играчът ще има възможност да смени расата си (не само на родственик на Чубака естествено). За пола не е ясно... :) Добавени са и купища нови предмети, например стара броня на Clone Trooper и дори някои уникални като кораба на Анакин или ездитното животно на Оби-Уан. За съжаление, въпреки близката дата на поява на експанжъна, информацията е доста оскъдна.

Star Wars: Galaxies дори в сегашния си вид е една страхотна игра и вероятно само сравнително солена месечна такса от 15\$ може да ви спре да се хвърлите наред с торонтърпърите и да раздадете правосъдие заедно с претрепахите джедаите. :) Да не забравяме обаче, че конкуренцията в лицето на WoW и GW не спи. Определено се заформя интересна борба за свободното време на хората – ще следим с интерес.

Пламен Димитров

DIVA ULTRA

- MP3/WMA/FLAC/MP4
- FM радио
- Bluetooth
- USB
- LED дисплей
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm видео порт
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm аудио порт



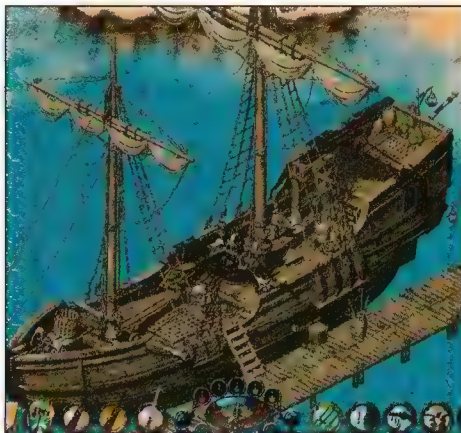
DIVA LIGHT

- MP3/WMA/FLAC/MP4
- FM радио
- Bluetooth
- USB
- LED дисплей
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm видео порт
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm аудио порт
- 3.5mm аудио порт

Търсете в

METRO

Търсете в



способности. Сега тя странства из Анкария – земята, която ненавижда – без да има възможност да се завърне там, където принадлежи. Колкото и да мрази хората обаче, единственият начин да потърси своето отмъщение и да отвори отново път към подземния свят е да им помогне в битката срещу Шагар.

Жената демон е особено привлекателен герой с това, че умее да лети, макар и за кратко. Тази нейна способност ѝ позволява да преминава светкавично през почти всякакви препятствия – реки, малки планини, гори. Нещо, което никога друг персонаж не умее. Тя се приземява с гръм и трясък и по този начин зашеметява близкостоящите гадове. Наред с това, стига да поиска, би могла да се превърне

в боен, огнен, енергиен или отровен демон, което допълнително увеличава способностите ѝ, снабдявайки я временно с един допълнителен вид атака. Например ако се трансформира в огнен демон, тя ще се обгърне в пламъци, ще повиши резистентността си към този вид елемент, ще преобърне физическите щети, които нанася, в огнени. Освен това ще може да изхвърля горяща сфера, която избухва и образува пламтяща магическа стена, изпържваща всеки, попаднал сред нея. Когато се наложи пък, жената-демон ще погълне душите на сразените в бой врагове и чрез тяхната някогашна сила ще увеличи своята атака, ще образува огнена сфера, която да я защитава или ще нададе пронизителни кръсци и по този на-

чин ще намали защитата и атаката на противниците си. Въобще жената-демон определено е интересен герой, макар че играта с нея изисква доста повече внимание от джуджето например.

Козметични промени

В Sacred: Underworld е пълно и с доста трудно забележими на пръв поглед екстри. Може би най-практичната от тях е тази, която ви позволява да лекувате спътниците си с едно натискане на клавиша "B". Край на досадното премияне на колбички от инвентара върху портрета им! Ако имате повече от едно човече с вас, онова, чиито портрет е най-отгоре, ще намаже първо.

В горната дясна част на портрета на героя ви пък вече има едно малко плъсче, което ще ви покаже всички бонуси, които екипираните от вас предмети ви дават в момента, стига да задържите курсора на мишката над него. Например колко процента повече ви е резистентността към отрова, с колко общо нива се увеличават всичките ви бойни умения и т.н. Когато започнат да бъдат дадена гад пък, дърпите фенове на Sacred няма как да не забележат, че информацията за нея сега е много по-обстойна от преди.

Наред с това драконите в Анкария са станали доста по-силни и трудни за убиване. Те вече могат да правят магии, които да премазват героите, специализирани се в далекобойни оръжия и веднъж, щом убият вашето човече, ще си възстановят кръвта изцяло и ще качат поне едно ниво. Така че от изключително важно значение е да не умираме, когато се биете с тези крилати чудовища, тъй като след това те ще са с една идея по-силни от преди.

Всички тези подобрения и нововъведения в геймплея на Sacred, двата нови героя и увлекателната история в допълнителната кампания, правят играта на това RPG още по-зарибяваща. С други думи – експанжънтът е истинско бижу, с което смятам да си губя времето в следващите месеци. Поне докато излезе Sacred 2.

Владимир Тодоров



www.infodar.com

Инфо ДАР

**Най-голямата загадка в човешката история
и най-неочакваният отговор на древния
въпрос ще загине ли Вселената и кога.**

Беше един съвсем нормален ден, в който аз и момчетата, както обикновено, играехме бiliarд в бара на Бил. Докато си пиех бирата и вкарвах топките една по една, получихме нова мисия. Трябваше да отидем в Зона 51 и да разберем какво се е случило с отряд Алфа от частите HAZMAT, към които всъщност принадлежим и ние.

След няколко часа вече бяхме в хеликоптера. В главата ми се въртяха съвсем обичайни мисли. Нямах търпение да свършим тази работа, за да се завърна в бара на Бил и да разпусна отново. Пристигнахме. Никога не бях стъпвал на подобно място – всичко бе някак мистериозно и призрачно, определено имаше нещо странно в тази база. Получихме указания:

Welcome to Dreamland!

Area 51

жанр: FPS | издател: Midway | <http://www.area51-game.com/> | хардуер: P 1.4 GHz, 256 MB RAM | софтуер: Win 2000/XP, DirectX 9.0b | CD: 3

та: „Локализирайте местонахождението на Алфа и си довлечете задниците обратно тук“. Точно това мислехме и да направим, когато се спуснахме в подземията на Зона 51. Но онова, на което се натъкнахме там, е трудно да се опише. Нещо ми подсказваше, че не сме на поредната рутинна мисия. Заредих пистолета си и пристъпих към мрака.

Top Secret!

Това е част от историята на главния герой – Итън Кол. Тя е колкото банална, толкова и увлекателна. Сюжетът на Area 51 съвсем спокойно може да се използва за създаването на високобюджетен холивудски филм. В началото на играта ще бъдете част от специално обучение отряд HAZMAT. Но не за дълго. Всичките ви приятелчета ще бъдат брутално изкорени от вонящи зомбита. След това ще ви се наложи да се приспособите към солово пукане по вразите.

По отношение на геймплей Area 51 не предлага почти нищо кой знае колко ново. Общо взето, ако сте джигали на Doom 3, Halo или Farah, значи вече на практика сте играли и на тази игра. Пукотевещицата е убийствена, гадина изскачат от всеки ъгъл, нападат ви по групи, като единствена им цел е да видят главата ви на няколко метра от тялото. Екшън има. И то много. Че и качествен. Но проблемът лежи в еднообразието (както впрочем в почти всички игри от този жанр). Опре-

делено първите два часа е много фън да стреляш по гадините, да намираш нови оръжия, да търсиш специални карти, да ващи достъп до заключени помещения и т.н. Но по-късно това започва да става досадно и банално. Именно това е най-големият минус на Area 51, защото лично аз не забелязах кой знае какви опити за запазване на интереса на геймъра след втория час. Единствено историята може да ни задържи пред мониторите – било то, защото ни е интересна като цяло, или просто защото сме любопитни да разберем какво ще се случи на края.

Свежинки

Все пак в Area 51 могат да се открият и шепи иновации, чрез които хорицата от Midway са се опитали да направят играта си що-годе уникална. И до някаква степен са успели. Като член на HAZMAT, Итън Кол притежава специален скенер, чрез който събира строго поверителна информация, изследва заразени тела, анализира съдържанието на химичните елементи в околната среда и т.н. Топ секретните данни не могат да се четат директно по-време на игра. Единствено в менюто на вашия профил ще имате възможност да проверите на какво сте се натъкнали. Това обикновено са все неща, които ни помагат да си създадем по-ясна представа за историята на играта като цяло. Другата свежинка е умението на Итън да се превръща в зомби. Когато това стане, той става по-издръжлив, по-бърз и по-крвожаден, но за съжаление не за дълго. За да се задържи в това състояние, трябва да има достатъчно мутаген в кръвта си. Ако обаче сте се пог-

сигурили добре и сте намерили повечко от тази странна субстанция, можете да не превключвате в нормален режим доволно много време.

Докато се шматкате като мутант, светът около вас става десетки пъти по-ярък, а противниците са обградени от аури, които се забелязват отдалече. В този режим ще притежавате голяма мощ в меле атаките и с един-два удара ще повалите всеки един враг, изпречил се пред деформирания ви нос.

Вътрешната красота не стига

Напоследък почти всички FPS игри се появяват на пазара и донякъде се купуват



графика:

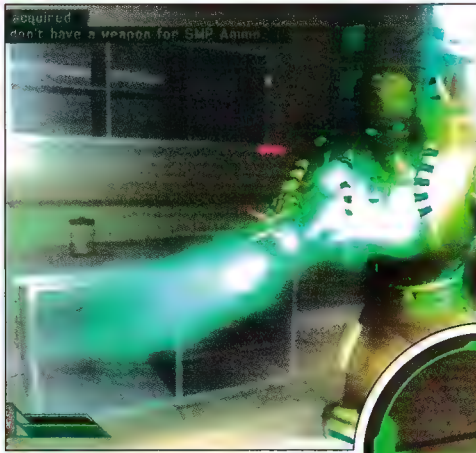
звук:

геймплей:



5

общо



ГЛАСОВЕТЕ В ЗОНАТА

Мерилин Менсън, Дейвид Духовни и Пауърс Бут са актьорите, които са озвучили главните герои в играта. Втория всички знаем като Фокс Мълдър от небезизвестния сериал "Досиетата X". В Area 51 Духовни е основният персонаж, гемек вие - Итън Кол. Мега изродът Мерилин Менсън пък сякаш е роден, за да бъде сивото извънземно от играта. А Пауърс Бут (сенатор Роарк от "Sin City") най-често ще чуем, когато трябва да получите нова заповед по радиостанцията. В играта има и някои персонажи, които са озвучени от не чак толкова популярни и професионални актьори. Но за сметка на това - агски сполучливо. Такъв например е един заекващ умопобъркан учен, който го е страх от всичко и не спира да мърмори.

ЗОНА 51 ИЛИ ДРИЙМЛЕНД

Всеки от нас е чувал за това мистериозно място, намиращо се в пустинята Невада. Зона 51, Дриймленд или Грум Лейк - това са различните начини, по които хората наричат тази свръхсекретна военна база. Още от самото ѝ създаване достъпът до нея е сериозно ограничен, а от американското правителство не дават никаква информация за това какво се случва вътре. Някои смятат, че там се разработват нови оръжия и самолети. Според други има катастрофирали космически кораби и извънземни организми, които са поставени под микроскопа и ножа. А според трети това е просто най-добре охраняваната военна база на света, в която не се случва нищо нередно и неестествено. Какво ли всъщност се мъти в Зона 51? Може би никога няма да разберем!

и играят заради страхотната графика, която притежават. Area 51 определено изглежда добре във всяко едно отношение. Околната среда е богата на детайли, които не се натрапват в очите.

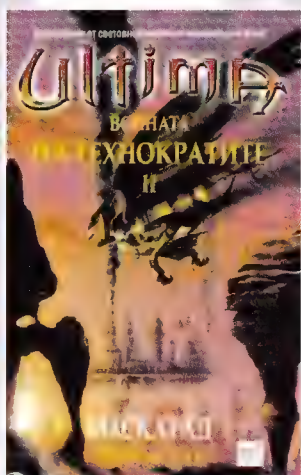
Ще се разхождате из места като лаборатории, подземни тунели, летящи чинии и дори сред декорите, чрез които американците са симулирали първото стъпване на Луната. ;-)

Тварите като цяло изглеждат добре, но като че ли зомбитата не са достатъчно страшни. Не че на места не подскочих на пет сантиметра във въздуха при по-близки сблъсъци с тях, но някакси като цяло можеше да бъдат много поужасяващи. Пичовите от HAZMAT пък са създадени отлично и най-важното - различават се помежду си и не всички го

един са близнаци или клонирани.

Area 51 е амбициозен проект, в който участват звезди като Мерилин Менсън и Дейвид Духовни. Сюжетната линия е създадена от едни от най-добрите професионалисти в тази област, а графичната платформа е на много високо ниво. Играта може да се похвали дори и с няколко иновационни хрумвания. Като заключение ще кажа, че това е един почти перфектен шутър. Но за съжаление повечето от нас вече сме изиграли много, подобни на него, геймки и тръпката отдавна се е изпарила. Това в никакъв случай обаче не означава, че няма да разцъкаме и тази. Или пък като се замисля... май по-добре да отида да изпия няколко бирички на "Мария Луиза" ;-).

Асен Георгиев



МАСКАРАД

том II на ULTIMA

Магьосници и рицари от Нова Британия се присъединяват към юкаините в битката им срещу технократската армия на Техно-пророка лорд Блекторн. Стари съюзи се нарушават, черни заговори излизат наяве, предателството става път към успеха...

Единствено рицарят Монтенегро и другарите му остават верни на Добродетелите, които ще спасят Сосария.

Очаквай през юни
том III на ULTIMA!



НИШКАТА НА ПОКВАРАТА

том II от трилогията за Сарамир

Изминали са пет години след освобождаването на Наследничката на имперския трон Лусия ту Еринима. Скрита в усойния лабиринт на разлома Ксарана, тя расте сред последователите на тайната организация Либер Драмах и проявява невероятните си способности.

Докато новият император си мисли, че управлява Сарамир, покварата на вешерските камъни разяжда земята. Чаросплетниците се възползват от новия си статут, за да вършат потайните си скверни дела и хвърлят в ужас цялата империя.

Липсата на каърни хак енд слашчета определено се усеща в последно време. Наистина, оледайте се само: покрай цялата MMORPG истерия се изгуби духът на доброто старо време с оргите от гнусове за трепане и загълбочения item hunt тип геймплей. Е, имаше някакви опити за раздвижване на сцената (наистина добрата Sacred), но в общи линии софтверът RPG-геймърът продължи да бие Pindelskin (преди пача) и Мефисто.

От друга страна, Sci-Fi изриците също позачезнаха. Сякаш в геймдизайнерското съзнание идеята за фентъзи светове се е загнездила прекалено силно, и това е тенденция, която наблюдаваме във всички жанрове. Тук-там, за наше щастие се среща някой и друг ентусиаст, който да поизтупа от прахта добрите стари идеи, да ги облече в нов енджин и да ни ги пусне отново, запълвайки меланхоличните дупки в паметта ни.

Където Блейд Рънър се среща с Лорда на тъмнината, там се роди Restricted Area...



Restricted Area

Жанр: Hack&Slash RPG | издател: Whiptail Interactive/Master Creating | www.restricted-area.net | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 8 | CD: 3

След не чак толкова много години

или с други думи през 2080 година Земята е общо взето нафъкана. Околната среда най-накрая е решила да спре безмислената битка за оцеляване с човешката раса, стегнала си е багажерията и си е била шута в неизвестна посока. Масивните корпорации от наши дни се превръщат в тотални владетели на света, слагайки под контрола си всички бивши велики сили. Компаниите, специализирали се в разработката на генетични и кибернетични продукти и импланти, стоят на първо място. В опустошените зони се надига нов живот – размазани генетични експерименти (т.е. мутанти), побъркали се кибернетични съзнания и какво ли още не. Ако сте чели "War of the skyloids" трилогията (издадена и на български в зората на демокрацията), знаете какво имам предвид.

Freelancer

В този постапокалиптичен хаос някакси се опитва да се набута и главният ни герой. Имате на разположение 4 персонажа (виж карето с повече подробности за уменията на всеки един от тях), чи-

ито имена няма да споменавам по простата причина, че преди да ги вкарате в екшъна, ще можете да им станете кръстник. В общи линии всеки един от тях си има предистория. Например пичагата в агентски шлифер е бивш наемник на една от корпорациите, сладурната с микробюста, изживяваща се като хакерка, е детенце, отраснало по приютите, а жълтурестият образ с катаната е бивш член на Якудза. Всеки от тях по един или друг начин е стигнал до сегашното си положение. И тримата са freelancer-и – наемници на свободна практика, своего рода киберпънк ронини. Някакъв странен субект ви сгепца точно в момент, в който имате силна нужда от кредитиране и ето как, още преди да се осъзнаете, прокуствате изоставен бункер от напълните го гадинки.

Системата

Играта е доста точно определима като Diablo клонинг. При това успешен такъв. Има изключително лесен интерфейс, с възможност за промяна на трите клавиша на мишката по всяко време дори в момента на битка. Героите ви разполагат с няколко стандартни характеристики (сила, воля, здраве и т.н.), както и някои по-особени такива. Интелектът например не ви помпа маната, а ви дава skill points, с които можете да научите нови умения или да подобрите притежа-

ГЕРОИТЕ

Агентът

Експерт с всички пушкала. Специалните му умения дават възможност да мятта гранати и да зашеметява противниците. Единственият клас без мана. Ползва пушкала всякакви, най-добре се справя с помпата, но и с SMG-то е ефективно. Играта уж е най-лесна с него (особено ако му наливате на Dex i Str). Забележете как разстоянието, от което пуцате с помпата, влияе на демиджа ѝ.

Нинджата

Каратистът на компанията размахва катаната юнашки, нанасяйки най-много щети за единица време. Проблемът е, че трябва да влезе в близък обсег. Но за сметка на това си има достатъчно трикчета и удари да разкъса всичко по пътя си.

Хакерката

Невинното тинейджърче е някакъв странен микс между инженер (поставя мини, има си "pet", може да влиза в киберпространството) и магьосник. Хилава и доста кекава. Ако оставите лошите да се доближат, можете само да се надявате, че разполагате с достатъчно аптечки в инвентара си. С нея играта не е най-интересна, но определено е най-комплексна.

Другата мацка

(а.к.а. секси котето в черно)

Магесничката на групата. При правилно развитие се оправя доста добре с картечници, а каквото не може да повали с куршуми, довърша с масивни АОЕ-та и пси атаки. Единственият персонаж, който може да се лекува без аптечка, но отново липсата на големи количества кръв и общата кекавост ѝ пречат, ако, без да искате, се набутате в мелеето.

графика	<div></div>	4.5
звук	<div></div>	
геймплей	<div></div>	
		общо



те мисията – печелите репутация, губите мисията – имиджът ви спада. От последното зависи какви допълнителни задачи ще получавате, които са доста добър доход на допълнителен кеш и експириънс.

Последните са адски полезни. По принцип енергията им свършва доста бързо, но са единственият начин да нанесете маса щети на много гадове наведнъж. Освен това можете да експлоитнете с тях няколко бъга на AI-то, забиващо враговете в стени, тъй като огненият преминава през всякакви прегради. Катаните са само за нинджата и в общи линии не могат да се използват от никои друг.

Всеки персонаж може да се накачули с по един лъв и десен кибернетичен крак и ръка, изкуствени очи, мозък, кожа, сърце и нервен усилвател, които играят ролята на броня. Всяко оръжие и имплант могат да бъдат модифицирани при съответния vendor, което им добавя характеристики и така дори на 20 lvl да карате с пушката, която сте намерили на 3-ти например.

Графично

Играта е красива – 3D изометричният енджин комбинира предварително рендвани фонов

картинки с моделите на персонажите и враговете. Експлозиите са адски ефектни, но... се сблъскваме и с повтаряемост, нивата са прекалено тъмни и еднообразни, което, уви, на моменти писва. Същото важи и за музиката – най-доброто, което може да се каже за нея, е: "Има я".

Та да обобщим – заглавието няма претенции да е велико (и не е), но е странно прилепчиво. То успява да ви отлепи за доста дълго от някои от наскоро излезлите хитове или поне при мен беше така. Ако сте се затъжили за Diablo и ви е писнала хакната отвсякъде вселена на MU Online – вземете си Restricted Area. Какво като мултито става, само след като въведете IP-то на френда, с който ще цъкате.

Георги Панайотов



Геймплейт

Играта е типично хакче едн сласче – на моменти дори навява асоциации с аркадните мини шутъри, щъкащи из нета. Посочвате противника с мишока, кликвате веднъж, за да го гръмнете, кликвате още веднъж, ако не е умрял от първия път. Всички нива се генерират на случаен принцип, което на теория вдига интереса и процента на преизграждаемост. Тук-там са разхвърляни варели, чието взривяване в подходящия момент ви освобождава от достатъчно главоболия.

Оръжията, както споменах, вече са предимно огнестрелни и са разделени в три категории – помпи, SMG-та и пистолети. Има още катани и огнехвъргачки.

ваните. Най-интересният показател е толерансът – тялото ви има предел на кибер/генетичните присадки, които може да понесе и именно с толерантността им към тях зависи колко може да се нагрукате откъм броня.

Всеки герой разполага с две гървета на развитие на уменията си. По едно, специфично за него самия, и едно, което е общо за всичките. Всеки нов левъл ви дава определена бройка допълнителни точки, които да разпределите между главните си характеристики и специалните си. Тук е може би добре да спомена, че факторът влияещ на щетите, които нанасяте, е Dexterity-то, тъй като всички ползват огнестрелни оръжия. Изключение прави нинджата, може би, на който, ако му се налее силата, раздава нелюши тупалки с меч. Умения можете да научавате и от предмети, които падат от лошковците на произволен принцип или се продават от съответния магазин.

Последната статистика е вашата репутация. Тук нещата са прости – печели

СИЛАТА НА ИНФОРМАЦИЯТА



15 години

АПИС БЪЛГАРИЯ

опит и професионализъм

НОВ ПРОДУКТ
на
АПИС РЕГИСТЪР ГЛОБУС
GALLUP International

РЕГИСТЪР медийно присъствие АПИС - ГАЛЪП
Информационна система за създаване на ЕЛЕКТРОННИ ДОСИЕТА на
ЛИЦА и ФИРМИ, цитирани в медиите. Разширение на АПИС РЕГИСТЪР ПЛЮС

АПИС РЕГИСТЪР ПЛЮС

Информационната система за ЛИЦАТА и ФИРМИТЕ

АПИС ГЛОБУС

ПРАВЕН РЕЖИМ на чуждестранните инвестиции
и на чужденците в България

АПИС ФИНАНСИ

ИКОНОМИЧЕСКО МОДЕЛИРАНЕ, финансов анализ,
фискален режим

АПИС ВРЕМЕ

ИНДИКАТОР за промени в законодателството,
ЕКСПРЕСЕН АНАЛИЗ, СРОКОВЕ и КОМЕНТАРИ

АПИС ПРАВО

Правна информационна система
с елементи на ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

КОНСТРУКЦИИ на Апис - Дигеста ООД

Незаменим помощник при анализ и решаване на казуси

АПИС ПРОЦЕДУРИ

ГОТОВИ РЕШЕНИЯ за извършване на административни услуги,
правни действия, сключване на сделки, договори и др.

АПИС ТРЕЙД ЕКСПЕРТ

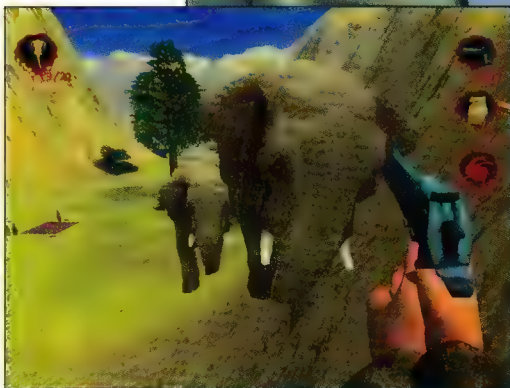
Указания и документи за извършване на сделки по
ВНОС и ИЗНОС на стоки

Сертификат по
ISO 9001:2001

София, ул. Граф Игнатиев 7А, тел.: 980 73 27, 980 48 27; www.apis.bg

Завсички почитатели на световната мания, наречена Postal 2, чакането свърши. На пазара излезе новият адон Apocalypse Weekend. Естествено, премиерата беше ознаменувана с мащабен скандал – нещо твърде характерно за цялата поредица, посветена на Пощенския пич. Властите в Нова Зеландия моментално забраниха разпространението на територията на островната държава. Отзивите за играта, както обикновено, бяха в двете крайности. Издателите на заглавието от Running With Scissors обаче са свикнали на подобна разнопосочна реакция от страна на публиката и медиите. Нека са-

По-кървавото приключение



Postal 2: Apocalypse Weekend

Жанр: **3D action** | издатель: **Running With Scissors** | <http://www.postal2.com/> | процессор: **P 1.2 GHz, 384 MB RAM** | софтвер: **Win All, DirectX 8.1** | CD: **1**

мо си припомним, че оригиналният Postal 2 също беше забранен в редица държави. За радост тези спънки само засилват ентузиазма на момчетата от RWS и ме вече работят неуморно върху Postal 3.

Последният експанжън, занимаващ ни с терзанията на пощальона, продължава сюжетната линия на предишната част. Идеята на Apocalypse Weekend е да завърши един цикъл. След първите пет дни в оригинала, сега идва ред и на събота и неделя. Така редовният геймър ще може да проследи една пълна седмица от живота на своя любимец.

Действието започва точно оттам, където свършва в Share The Pain. Главният герой е в болницата, изпаднал в кома. Новите приключения стартират с идването му в съзнание. За нещастие точно в този момент малък страничен експеримент на някои от докторите излиза извън контрол. Медиците правят ужасни опити с местната популация от улични котки. След намесата на лекарите тези писани придобиват торнадообразни способности, като след себе си оставят само разпарчетосани трупове.

Случаен удар по главата усложнява още повече ситуацията. След него нашият човек от време на време започва да получава халюцинации. В тях извратени копия на известния Gary Coleman непрекъснато се опитват да му видят смет-

кама. Никога не знаете кога пак ще изперкаме. За да свърши ужасът, просто трябва да успеете да се измъкнете от лечебното заведение жив.

Втората мисия ни връща към добре познатия свят от Postal 2. И тук за първи път се сблъскваме с една от основните промени в Apocalypse Weekend.

На квартала с отворени граници е сложен край

Картите са далеч по-традиционни и

малки. Предполагам си спомняте, че в оригиналната игра можехте да щъкате навсякъде. Проблемът беше, че винаги, когато преминавахте границата между две нива, се започваше едно адски досадно зареждане. След всяка изпълнена задача трябваше да се връщате в изходна позиция, за да започнете нова. Това вече ни е спестено. Връзката между отделните карти се осъществява от забавни и отлично изглеждащи филмчета, които същевременно разказват и историята. Не



ГРАФИКА
ЗВУК
ГЕЙМПЛЕЙ

5.5

се оставяйте да ви заблуди заглавието. Въпреки че става въпрос само за период от два дни, играта предлага 20 нови карти, които може да ви отнемат повече от седмица, за да ги минете.

Нека продължа с промените. Отделните мисии са станали далеч по-конкретни. Например във второто ниво трябва да очистите 20 зомбита, болни от "луда крава", които се появяват в китайския ресторант. Или да изтребите цялото стаго слонове в техния резерват. Направи ми впечатление, че



обикновено съперниците ви са мутанти или животни

а не толкова хора. Въпреки че ще станете свидетели на много кървави моменти, мога само да кажа, че тези брутални сцени имат само отчасти допирни точки с реалността. Разбира се, има изключения. Когато нахлувате в офиса на издател, който представя Running With Scissors в лоша светлина, се налага да очистите цялата охрана, която определено не е доволна, че мъкнете арсенал за половин армия. В тренировъчния лагер на талибаните също е необходимо да избием го крак десетки терористи. Друга интересна новост е, че

играта на практика ви поощрява да убивате

всичко по пътя си, което се движи. Ако в Postal 2 се налагаше да избягвате ненужните зверства, заради полицията, то в Apocalypse Weekend това морално притеснение отпада. Просто органи на реда липсват. Затова, ако докато застрелвате зомбита и мутанти, нещо ви стегне шапката, спокойно може да разпуснете като направите по един headshot на всички случайни минавачи. Това отключване в геймплея определено е направено играта още по-кървава спрямо предшествениците и.

Списъкът на противниците ви също се е увеличил. Вече изброих по-горе една част от NPC-тата, с които ще се сблъскате. Озверелите котки и слоновите не са единствените опасни животни в играта. Само ще спомена, че кравите взимат значително участие. Сега стигнахме и до радостната новина – паралелно с враговете арсеналът ви се е увеличил с

няколко доволно странни оръжия

които размишат границите между отделните категории. Ще започна с първото, с което се сдобивате. Това е тежък ковашки чук. Получавате го при една от вашите задачи, а тя е да избием местно стаго едър розгат добитък, защото животните са болни от "луда крава". Наистина този инструмент ми беше изключително полезен. Особено подходящ е за големи мишени. С добре премерен удар направо отнасяте главата на бедното добиче. Но не си мислете, че мучащите се дават толкова лесно – ще изхабите доста нерви с тях.

Колкото по-големи стават опонентите ви, толкова по-голямо оръжие ви е не-

обходимо, за да се справите. И така, когато се изправяте срещу няколко десетки нервни слона, на ваше разположение се появява една чудесна коса. Ще се удивите колко висока е ефикасността ѝ. С нея може да нарежете няколко лоши с един замах. И двете изброени дотук "пособия" имат една допълнителна характеристика: могат да бъдат хвърляни и то на доста добро разстояние. Използвани по този начин, те са не по-малко смъртоносни.

Доиде моментът да разкажа и за най-доброто и страховито средство за унищожаване на враговете ви. Става дума за обикновено мачете. Най-малкото, с което могат да се отърват зомбитата, при среща с него, е загубен крайник. С няколко удара

може да насечете всеки противник

Но най-полезната му характеристика се оказва друга. Когато го хвърлите, то рикошира и се връща обратно като бумеранг. Достатъчно е едно мятане, за да направите истинско клане в стая, пълна с мутанти. Тези три нови оръжия се явяват достойни наследници на добре познатата от оригинала лопата. Благодарение на тях и особено на мачетето (моят фаворит), забавлението по време на игра е увеличено на макс.

Новият експанжън използва познатия енджин от Postal 2. Като изключим някои оправени бъргове и оптимизираното време за зареждане на нивата, в графично отношение разлика между тях няма. Друга интересна особеност на Apocalypse Weekend е липсата на мултиплейър. Този факт обаче не оказва влияние върху приятното впечатление от заглавието. С направените промени новият add-on е станал още по-брутален и кървав, но и приятен за игра. Както казах в началото: или си фен на Postal и Running With Scissors, или ги мразиш. Въпросът е ти от кои си.

Димитър Трифонов – Димб

BULFLEET.COM

Българската Multiplayer Browser Online Игра

Играйте с повече от 10 000 реални играчи от цяла България

БЕЗПЛАТНА, бърза & лесна регистрация

А сега вече и нов по-бърз Hardcore Server с много НАГРАДИ за най-добрите!!!

4
Играчи
8
Кораби
16
Битки

WWW.BULFLEET.COM

Imperial Glory е игра, която се заех да рецензирам с огромно любопитство. Самият факт, че зад създаването ѝ стоят небезизвестните испанци от Pyro Studios (порегицата Commandos и историческата стратегия Praetorians) е напълно достатъчен да завиши очакванията ми към нея. Най-хубавото в случая е, че бях напълно удовлетворен от това, което видях на екрана, минути след като я стартирах. Няма шега, няма измама – творците от Pyro Studios не се задоволяват с това, което са постигнали до момента, и продължават да се изкачват нагоре по стълбата на славата, създавайки игри с няколко идеи по-добри от предишните.

Превземете познатия свят

Събитията, на които ще станете свидетели в кампанията, протичат в периода XVIII – XIX век. В свирепата битка за пари, власт, земя и чест ще можете да застанете на страната на петте най-влиятелни империи от онези времена – Русия, Великобритания, Австро-Унгария, Франция и Прусия. Играта ще ни поднесе възможността да се сблъскаме с онези

Нова стратегия от създателите на Commandos

Imperial Glory

Жанр: Strategy | издател: Pyro Studios / Eidos | www.imperialglory.com | хардуер: P 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB Video card | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | DVD: 1

ПРОГРЕСЪТ НА PYRO STUDIOS

Талантливите програмисти от Pyro Studios се появяват на световния геймпазар още през далечната 1998-ма с издаването на първия Commandos. През следващите години испанската геймкомпания работи по следващите части от тази суперуспешна поредица, които биват повече от добре приети сред геймърите. Така се стига до финалната точка – Commandos 3: Destination Berlin, която раздвижи мозъците ни в края на 2003. Няколко месеца преди това Pyro Studios се погрижи да издадат и напълно нова геймка на име Praetorians, която в някои отношения преобръща представите ни за стратегическия жанр. Седем години след първата успешна игра на студиото се пръква и Imperial Glory. Заглавие, претендиращо за титлата "най-обширна и задълбочена в своя геймплей стратегия на всички времена". Не знам дали всъщност е възможно да ѝ бъде лепнат подобен статут, но наистина играта е страхотна и си личи, че е правена от професионалисти. Скоро ни очаква и още един многообещаващ проект – тактически шутър в света на Commandos. Очевидно Pyro винаги има с какво да ни изненадат.



социални и военни проблеми на Стария континент, за които досега сме чували само в часовете по история.

Imperial Glory представлява хибрид между похода и реалновремева стратегия. Т.е. нещо като поредицата Total War, с която много хора я сравняват: донякъде уместно, донякъде не. Освен обикновените кампании, при които целта ви е да накарате всички да коленичат пред империята, с която играете, ще може да се озовете в центъра на някои от най-великите исторически битки, като тази при Ватерло, където ще се превъплътите в самия Наполеон Бонапарт.

Дипломатия, политика и разбира се, силна армия

са необходими, за да стане вашата империя могъща и непобедима.

Добрият дипломатически подход е от решаващо значение във всеки един момент от играта. А свободата в това отношение е огромна. Можете да създавате военни коалиции, да подписвате мирни споразумения, да давате и получавате право за преминаване през чужди територии и т.н. В икономически план ще разгръщате наземна и морска търговска мрежа, която да ви осигури повече приходи. Колкото по-добре се справяте със со-

циално-икономическите проблеми, които ще изникнат пред вас в началото на играта, толкова по-добре ще организирате вашите военни действия впоследствие. За улеснение на геймъра, създателите на Imperial Glory са предвидили три различни погледа върху стратегическата карта. Военен, където ще виждате къде и колко е голяма противниковата армия. Икономически, при който ще получите възможността да сравните десетките показатели на вашата империя с тези на опонентите ви. И разбира се, търговски, където ще проследявате различните търговски пътища – дали въобще съществуват такива, какво е положението с тях и т.н.

Развитието и просперитетът

на империята ви са разделени в три различни епохи. Навлизането в последните две ще бъде съпътствано от важен избор, който трябва да направите. Т.е. какво да бъде правителството ви – демократично, републиканско или ориентирано към еднолична власт. Благодарение на така нареченото "технологично дърво" всеки един детайл от империята ви може да бъде ългрейднат. В него са включени всички аспекти на развитие – военен, дипломатически, социален и т.н. С

графика

звук

геймплей



5.5

общо



осъществяването на повече подобрения във въпросното технологично дърво ще освежите цялостната визия на империята и ще получите възможността да изпълните различни квестове, които ще ви донесат допълнителни бонификации. Но с една уговорка. Същите тези задачи могат да бъдат изпълнявани само веднъж от един от всички играчи. Така че при тях е важно да се действа бързо, за да не бъдете изпреварени от противниците.

Нов енджин и 3D битки

Битките са много близки до тези в Cossacks. Отново войските ви са групи-

рани в различни формации и от най-голямо значение е вашето умение за разполагане на военни

те сили по картата на бойното поле. Разнообразието от единици е значително, като всяка една отделна държава разполага с различен набор. Водните битки са много атрактивни, но малко сложни. Сигурен съм обаче, че когато разположите плавателните съдове успоредно един на друг и започнете да изстрелвате гюлета от нажежените топове, ще разберете за какво ви говоря в момента.

И този път художниците и аниматорите от Pyro Studios са положили много усилия за създаването на една нова графична платформа, която да захранва поредната им игра. И определено Imperial

Glory изглежда доста добре. Стратегическата карта, върху която се извършват походните действия, като че ли е малко бедна откъм детайли, но за сметка на това по време на битка ще се насладите на добре изглеждащи пехотинци, конници и артилерия. Музиката е приятна, но на моменти еднотипна и безлична. Като цяло обаче нямам претенции към този аспект от играта.

И един кусур за десерт

Всичко е много хубаво, играта изглежда добре, разполага с богат геймплей, прекрасна визия и сносна музика, но има и един проблем, който лично мен ме накара да се появосам няколко пъти. Той се среща и при много други походни стратегии, а именно – прекалено дългото чакане след всеки извършен от вас ход. В началото всичко е съвсем нормално, но след няколко часа игра всичките нации започват да се бавят маса време и чакането става убийствено. Като изключим този малък недостатък, играта е много привлекателна и заребяваща. Веднъж започнете ли инвазия в някоя съседна територия, не можете да спрете компютъра си, докато не я завършите напълно. А понякога това може да трае доста дълго.

Асен Георгиев

УДОВОЛСТВИЕТО



ДА ИЗБИРАШ

MP3 плейъри

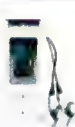


CN-MP5NDx
MP3 плейър Спорт Стандарт
128MB/256MB
\$31 / \$50



CN-MP3Sx
MP3 плейър Спорт
256MB/512MB
\$85 / \$113

MP3 плейъри с OLED дисплей



CN-MPOLED2x
MP3 OLED
256MB/512MB
\$108 / \$138



CN-MPOLEDx
MP3 OLED
1GB
\$200

www.canyon-tech.com

Цените са без ДДС

ПАРТНЬОРИ:

Смарт Системс..... (02) 962 1414
Глобал Систем Солоушън.... (02) 974 5727
Инфокомпютри..... (02) 951 5345
Митиел..... (02) 870 0087
ЖАР Компютри..... (02) 822 1000
Вуду компютри..... (02) 946 1398

Комел Софт..... (02) 981 3171
Ролдекс..... (032) 633 536
Офис оборудване..... (052) 615 142
Пролайн..... (056) 841 085
Рива..... (056) 842 323
ЖЕС..... (0746) 31 538

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА CANYON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 969 9811, факс: (02) 969 9855
sales@asbis.bg

DISTRIBUTED BY
ASBIS
www.asbis.bg

Какво трябва, за да стане успешна една игра? Суперфотореалистична графика? Дълбок и запленяващ звук? Поне според мен не. Важни са идеите. Понякога едно съвсем леичко тунинговане на вече изтъркана до опротивяване концепция може да превърне обикновената игра в мегахит. Или да я срине в дълбините на бунуцето на забравата, ако идеята е твърде авангардна, разбира се. За наше щастие случаят с Psi-Ops е от първия тип. На пръв поглед това е един напълно обикновен екшън, но дали е така? Не сменяйте канала, за да разберете какво прави джитката любопитна. ;)

Както все по-често се случва при игрите напоследък, PC геймърите бяхме прецакани. За наше нещастие, притежателите на Xbox и PS2 получиха възможността да се порадват на продукта още... миналото лято! Няма какво да повтарям всички аргументи на двете страни, най-добре да продължим с представянето. ;)

Кой ли не си е мечтал да влезе в съзнанието на учителя по математика точно преди класното? Е, сега вече може!... почти



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

жанр: Action Adventure | издател: Midway | www.psioptionsgame.com | хардвер: P 1 GHz, 128 MB RAM, 32 MB Video Card | софтуер: Win All, DirectX 9.0b | CD: 4

Игра или филм?

Началото на приключението е достатъчно обвито в мъгла, за да зарадва всеки фен на съспенс. Вие поемате ролята на Ник Скрайър, чийто отряд още в първите секунди на интро то бива пленен от мистериозни зомбирани войници. Закарват ви във военна база на тъй-нареченото Движение (The Movement), чиито лидери са все разни откачения, владеещи до съвършенство способността да контролират хора и всевъзможни предмети само с помощта на ума си. На бърза ръка ви е демонстрирано, че бягството е не просто невъзможно, но и много, много тъпо като идея. Тъмницата, в която ви затварят обаче, явно не е чак толкова сигурна, защото сте освободени от мистериозна руса мадама, която вместо да ви се обясни в любов (един от моментите, в които играта ме разочарова, намали ѝ оценката с две единици :D) твърди, че вие всъщност работите за правителствена организация на име Mindgate и сте... пси-войник (изненадах ли ви, а?)! Целта на целия бой, който сте изляли при залавянето си, е бил, за да проникнете в

Движението. За целта обаче първо са ви изтрили съзнанието и са ви сменили физиономията, за да не ви разкрият споменатите по-горе откачения (еле, добре, че редакторът на PC Mania не настоява за такива процедури преди да ми даде задача!). Блондинката на име Сара инжектира на нашия човек някакъв серум, който да му помогне да си спомни уменията си, които, уверявам ви, са повече от впечатляващи. Нататък сторито продължава да ви се разкрива частичка по частичка, и научавате, че в цялата работа пръст имат и ЦРУ, КГБ и дори нацистка Германия!

OMG, той има гравити гън на ръката!

След около пет минути от началото на патакламата си "спомняте" първото и най-често използвано от тук нататък пси-умение – телекинезата (ТК). С него можете чрез волята си (разбирай мишката на PC-то:)) да разместите почти всичко от обкръжаващата ви среда, и освен това да го запратите с луда засилка към някой нещастник, имащ честта да е в едно помещение с вас. На практика ТК е като лазерния меч в Star Wars игрите – кой въобще ще иска да използва оръжия, когато има СИЛАТА:)? Да добавя, че и самите вражески човечета също могат да бъдат повдигани, бутани от мост, хвърляни към другарче или Варел с експлозиви,

или просто разстреляни, докато отчаяно се борят да стъпят обратно на земята. Само това умение вдига оценката с три единици – не че е нещо невиждано, но да се използва, е невероятно забавно. Следва Remote Viewing – духът ви се отделя от тялото и получава възможността да преминава през врати, като тотално обезсмисля засадите на противниците ви. Тези умения обаче не са безплатни, а малко по малко точат от пси-енергията ви. Можете да я запълните с всевъзможни "ампули", въргалящи се навсякъде, но далеч по-интересно е да използвате третото си умение – Mind Drain. С него буквално "изсмуквате" енергия от враговете си, по-често от трупове им. Това обаче не е достатъчно удовлетворително, можете да се промъкнете зад някой нищо неподозиращ жив човечец и да му смукнете енергията, докато нещастната му глава не експлодира... буквално! Не ми се мисли какви суми плаща Ник за химическо чистене, с целия този мозък по грехите му.

Веселието продължава с Mind Control – това е вашето умение, ако например ви се налага да натиснете бутон, до който не можете да стигнете, но наблизо има противник. Ако пък просто не искате да хабите здраве и амуниции, хванете си някой по-тежковъоръжен лошковец и избийте с него приятелчетата му, след което

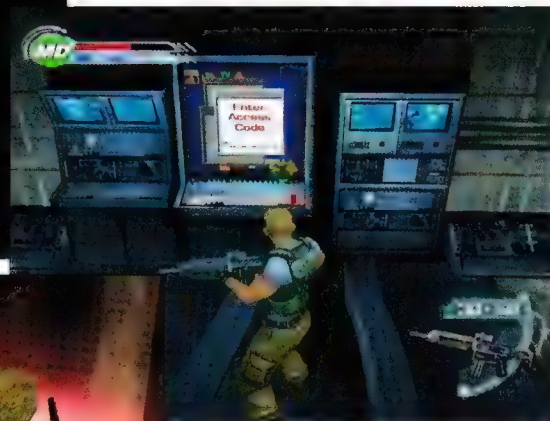
графика

звук

геймплей

5.5

общо



го хвърлите от някой мост – съвсем безопасно е. Е, поне за вас де :) Следваща в списъка е пирокinezата – някой ви е погледнал накриво? Запалете го и го оставете да се гърчи! Или запалете някой гървен сандък и го метнете по него – огънят ще се разпространи. Последно по ред на “спомняне” се нарежда Aura View – най-общо това е умението да “виждате” неща, знаци, врагове, аури, които са невидими в реалния свят.

Е, повече от това какво да иска човек? Енйоу :)

Дъ бест?

Естествено, играта нямаше да бъде завършена, ако не притежаваше и факторите, споменати в началото – добри технически характеристики. Поне аз бих

казал, че характеристики има, че и отгоре! На първо място – отлична графика, макар играта да е порт от конзола. Моделите са доста детайлни, а специфектите на места са зашеметяващи, отново казвам, макар играта да е конзолна. Това, от своя страна, си има и добрите страни, разбира се – имате няколко мини игрички, възможност да преиграете пак битката с някой от босовете и т.н. Осромен плюс (вдигащ оценката с две единици ;)) е физическият модел – често имате чувството, че с ТК разхвърляте живи хора, а с пирокinezата палите реално гър-

во. Звукът е на прилично ниво – наистина няма какво друго да се каже за него, освен че озвучаването е на високо ниво.

Историята е разказана с помощта на почти 2 GB доста добре направени филмчета, което придава наистина усеждането за интерактивен филм.

Явно конзолите има какво да покажат на нас, големите компютърни братя. Не виждам нито една причина да не изиграете Psi-Ops до самия край, ако не друго, поне за да се насладите от безопасно разстояние на полета на човек, хвърлен от отворен прозорец :) (деца, не правете това вкъщи!). Само искам да ви предупредя, че джитката е защитена с последната версия на “непроби-ваемата” според създателите си CD защита Star Force 3, която се слави като най-големия “ловец на пирати”. Но както е казал народът – луд умора няма, и няма нещо, което човек да не може да чуупи. ;)

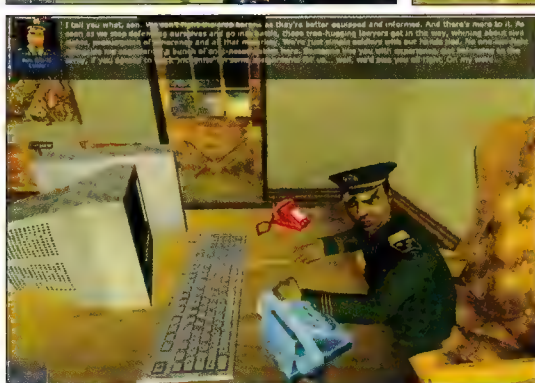
Пламен Димитров

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа



Представете си игра, която представяла необикновена кръстоска между необятността и свободата на действие, която Morrowind предлага, и интензивността на престрелките, примесени с тропическата атмосфера, характерни за Far Cry? Това изникна в съзнанието ми в първите минути, прекарани с Boiling Point – съвременен шутър от първо лице с изключително силно застъпени ролеви елементи. Това е продукт, рожба на едно младо и все още неизвестно, но обещаващо украинско геймстудио. Тази игра обаче не би следвало по никакъв начин да се поставя в каквито и да било рамки, защото това би я оцетило със сигурност. Нейният замисъл е меко казано амбициозен и достоен за похвала.

“Всички ние кипваме при различни температури” – Ралф Уолдо Емерсън, американски философ, поет и есеист



Boiling Point: Road to Hell

жанр: Action RPG | издател: Atari / Deep Shadows | <http://www.atari.com/boilingpoint/> | хардуер: P 2 GHz, 512 MB RAM | софтуер: Win 200/XP, DirectX 9.0c | DVD: 1

Една гигантска карта

Веднъж щом стартирате Boiling Point, ще разберете, че всичко, което ще правите занапред, зависи единствено и само от вас самия. Предоставената свобода е просто поразяваща. Като за начало - в играта няма нива. Цялото действие протича на една гигантска карта с площ 25 на 25 km, по която може да странствате без допълнително зареждане, без каквито и да било ограничения. Boiling Point е толкова голяма, че дори с едно-единствено превъртане не ще успеете да посетите всяко кътче от нейния свят или да изпълните заложените в нея десетки мисии. Можете да решите дали да се впуснете в главния сюжет и да гириш щерка си или да се разхождате насам-натам и да изпълнявате поръчки за една от шестте

основни фракции – правителството, мафията, индианците, партизаните, ЦРУ или бандитите. Естествено, работата ви за дадена група ще влошава отношението ви с другата. Но пък е добре да знаете, че мафията и бандитите плащат най-добри пари за разлика от ЦРУ или индианците например. В крайна сметка решението към кого точно ще се присъедините, за да изкарате някой груг песос и да финансирате предприемачеството от вас издигване, ще зависи единствено от вас самите и няма да повлияе на цялостния сюжет. А и винаги има начин да подобрите развалените отношения с някого.

RPG шутър

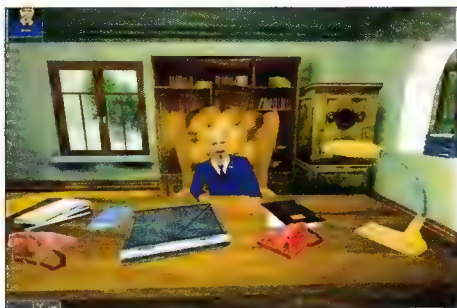
Макар и на пръв поглед да прилича на обикновен 3D шутър, в Boiling Point присъстват изключително силни нелинейни

елементи. Още в самото начало например ще видите, че може да изпълните повечето мисии по два или повече начина. Много често това ще зависи от репликите, които ще избирате в диалозите. Да речем – първата ви главна задача е да посетите редактора на вестника, в който работи дъщеря ви, и да научите нещо повече за нейното изчезване. Ако подемте разговора спокойно, впоследствие ще бъдете принудени да платите 3000 песос, за да изтръгнете думите от устата на този мазник. Но пък ако нахлуете вътре и изкрещите: “Къде е дъщеря ми, копеце такова!”, и продължите в същия дух, онзи почти ще се напикае от страх и ще си каже всичко, което знае, още на момента.

Главният герой, освен че трябва да спи от време на време, за да е в кондиция, притежава и няколко основни характе-



графика:  4.5
звук: 
геймплей:  общо



МЪЖ ПОД ЧЕХЪЛ

Изключително забавна, макар и ненужна, хрумка е наличието на мобилен телефон. От време на време на него ще ви търси нечовешки истеричната ви съпруга, която ще ви крещи неща от типа: "Къде е дъщеря ми, Сол, намери ли я? Аз тука умирам от притеснение, а ти си си отишъл на почивка в Боливия!". В крайна сметка в повечето случаи може просто да ѝ преснете, така да се каже, слушалката. Но повярвайте ми, тя е достатъчно упорита, за да звънне отново.

ТОЧКА НА КИПЕНЕ

Историята е леко банална и не предлага нищо кой знае какво – стандартното спасяване на роднина, примесено с малко мистика. Действието в Boiling Point се развива в днешно време сред тропическите джунгли на Южна Америка, където нелегалната търговия и смъртните случаи са нещо повече от ежедневие. Главният герой е Сол Майърс – бивш военен, чиято дъщеря, работеща в един от местните вестници, изчезва безследно, след като се е заела с важно разследване на местен мафиотски бос. Героят естествено "кипва" и отива да я намери и спаси.

МУМИЯТА СЕ ЗАВРЪЩА

Макар и на пръв поглед да не е съвсем очевидно, Арнолд Восло – актьорът, станал известен с превъплъщението си в плешивия първожрец Имотеп от двете части на "Мумията", е предоставил своя лик и глас на главния герой в Boiling Point – Сол Майърс. Това придава приятно мрачен оттенък на характера на бившия военен, предвид злия образ, който холивудската звезда бе изградила като възкресена мумия.

ристички и умения, които подобрява с течение на времето – сила, физика, търговия, борабене с различни по вид оръжия и т.н. Наред с тях е снабден и с шепя други характеристики, които му влияят отрицателно, ако злоупотребява с определени субстанции. Например често, за да изтръгнете каквато и да било информация в кръчмата, ще трябва да вкарвате по една текила, водка, бира или каквото там ви се пие на момента. Последствията от това действие са две. Първо: екранът позеленява и се изкривява, а вие започвате да си залитате съвсем доволно "а наляво, а надясно", дори при положение, че се набирате на стрелката за движение напред. И второ: малко по малко ставате алкохолик. Ако пък си биете прекалено често инжекции, за да лекувате части от тялото си, ще се пристрастявате към лекарствата и т.н. Всичко това обаче може да се излекува на бърза ръка срещу стотина песос при местния лекар.

ГТА В ЮЖНА АМЕРИКА?

За да бъдете максимално улеснени по време на странстването си из тази гигантска територия, имате възможност да си хванете такси например за съответната сума пари. По-добрият начин обаче е да съберете пари и да си купите някоя по-добра от тази на дъщеря ви кола. Ще трябва обаче да внимавате да не ѝ свърши бензинът наред джунглите, които са пълни със змии, ягуари и опасни пчели, от които в повечето случаи ще трябва да бягате като луги. Нищо чудно някъде да спукате и гума. Затова е хубаво винаги да носите по една-две резервни в багажника, в който може да поместите и онова, което няма как да поберете в личния си инвентар. И още един съвет – не забравяйте да изключите двигателя преди да излезете от колата си, защото иначе бензинът ще си отиде на вятъра.

В други ситуации, стига да успеете да научите съответното умение, ще може да погкарате и моторни лодки, защото плуването във водите на Южна Америка не е особено брилянтна идея при положение, че в тях обикновено търпеливо ви очакват рибни пасажи от хищни и умрели от глад пирани. За почитателите на по-екстремните средства за придвижване са предвидени хеликоптери или малки самолети (които могат обаче да бъдат

свалени като едното нищо с някоя ракета), танкове и какво ли още не.

Терминаторски арсенал

Няма да бъдете лишени и от всякакви по вид оръжия. Все пак в основата си Boiling Point представлява 3D шутър. От ножове, пистолети, SMG и пушки двуцевки, през карабини, снайпери и RPG-та, че дори и арбалети. Хубавото в случая е, че ще може да ънгрейдвате почти всяко едно от пушката или собственоръчно (стига да сте развили съответното умение), или при местния търговец на оръжия. По този начин ще подобрявате неговия обхват, честотата на огън, размера на пълнителя, скоростта на презареждане и т.н.

Животът на буболечките

За съжаление Boiling Point прелива от куп доста досадни проблеми, които направо си ми съсипаха живота. Поради големината на територията, на която се развива действието, играта насича като за световно. Препоръчителните системни изисквания са 2 гигабайта RAM и 256 мегабайтова карта с над 3 гигахерцов процесор. Чудничко. Към това трябва да прибавим купищата бъгове, най-любимите ми от които са:

- след обикновен подскок да се озовеш сред облаците;
- да се заклешиш пред мутрата на някое NPC, след като си решил да си побърриш с него, и след това да няма отърване;
- на небето да се отпечата ликът на Сол Майърс от основното меню;
- да не можеш да спреш да тичаш...

Наред с това Boiling Point забива доволно често, което прави играта на нея в повечето случаи неприятна. Въпреки това всеки, който успее да запази компютъра си цял след тези, повярвайте ми, нечовешки дразнежи, ще се изправи пред един уникално разнообразен геймплей, графика над средното ниво (все пак не можем да очакваме качество от типа на Far Cry или Half-Life 2 при положение, че действието се развива на карта от не-знам-си там колко квадратни километра) и едно, за съжаление, уникално глуповато, проблемно и дори приглушено при диалозите озвучение, което обаче не е болка за умирање. Така че пригответе се да достигнете своята точка на кипене заедно със Сол и Boiling Point!

Владимир Тодоров



Банално е да се каже, но някъде след 15-то число на май до към 28-мо число на септември е времето на неконтролирания промискуитет, разюзданата романтичност и стремежът за обединение между двата пола. Именно защото е банално, в началото на лятото издатели и продуценти на видеоигри решават да ни предложат заглавие, което може да отговори на хормоналния наплив. Другата му цел е да задоволи всички онези, които нямат желание да се разхождат по плажа и да гледат жените в... очите. При това за втори път – Singles 2: Triple Trouble е продължението на миналогодишния Flirt Up Your Life, доказал, че не само в The Sims има свалки на кило.

В началото на миналото лято издателите от Deep Silver предложиха на пълнолетните геймъри една игра, която им

**Искаш ли да правим
"чики-на чики-на чики-на-на"?**



Singles 2: Triple Trouble

жанр: симулатор | издател: Deep Silver | www.singles2.com | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0 | CD: 1

позволяваше да пресъздават на монитора различни аспекти на живота като ерген или разюздана млада дама. Независимо в ролята на кой от двата пола се включваше играчът, той можеше да предприеме път към сърцето на нещо любимо, като за успешната свалка бяха важни фактори като перспективна работа (колко пари печелиш или колко дайкири-та можеш да си позволиш), красив дом (тук ли живееш или това е кварталът, където ношуваш с кучето си?) и добро домакинско оборудване (тази маса Ikea ли е или е сватбен подарък на баба ти от "Тръстаники" – Тетевен?). Triple Trouble дава всичко това плюс нов аспект, съобразен с популярния лаф: "Двама са малко, трима са много". В главните роли тук са Джош и Ана, които хем са двойка, хем не са. Около това се върти фабулата и стремежът ви да изживеете разнообразни любовни предизвикателства.

Разделени заедно

Когато започвате игра, можете да избирате между "Apartment" и "Story". Първото е нещо като свободна игра, където можете да се концентрирате върху битовите аспекти на самотния живот – строеж на дом, купуване на обзавеждане и развитие на тези два показателя до пълното съвършенство – мансарда с изг-

лед към морето, балдахини и скътани романтични кътове в четирите ъгъла на стаята. Значително по-забавен е т.нар. Story Mode. В него се впускате в сценария по раздялата на Джош и Ана. Можете да влезете в ролята или на свалач, или на изкусен интригант, т.е. жена.

След като бурната им любов е прुकлючила, Джош и Ана търсят късмета си в друг град, в друг апартамент и с друг съквартирант – Ким. Съдбата отпраща нещата да се нарежат така, че Джош и Ана да живеят заедно с Ким и да трябва да търпят флиртовете и увлеченията на другия. Куестът на любовта очаква от вас да спечелите отново другия, като преди това решавате различни задачи с нарастваща трудност.

Singles 2 пропагандира подход към сърцето на "бившия", който тъщи и свежърви биха отхвърлили категорично – колкото повече нови бройки зачертаващ в любовното си тефтерче, толкова по-мил и добър изглеждаш в очите на твоя екс. Основната задача в играта в крайна сметка е да живееш пълноценно живота на самотния ерген/разкрепостената мома, което предполага яко парти, много приятели и сексуални развлечения. Всичко в Singles 2 е насочено

към симулиране на междуполовите отношения по сравнително реалистичен начин. Графиката допринася допълнително за това с ясните си изображения и висока детайлност.

Как да я/го свалиш

Singles 2 прилича много на The Sims. Подобно на него трябва да следите някои емоционални показатели на героя си, както и да развивате неговия бит. Потребностите на Джош и Ана са забавление, приятелство, глад, комфорт, романтика, хигиена и еротизъм. Всички те трябва да бъдат задоволени, като за целта хем трябва да се стремите към социални контакти, хем да се грижите за бита – да има какво да хапнете, къде да се изкъпете и върху какво да седнете.

За това е нужно да работите добре платена работа, която обаче ще получите едва с напредването на играта. Всичко това се отразява върху рейтинга и качеството на ергенската/моминската ви бърлога, като тук важи златното правило – колкото по-хубаво, толкова по-романтично и толкова повече скалопове на колана.

Александър Бойчев

ГРАФИКА

ЗВУК

ГЕЙМПЛЕЙ



5

ОБЩО

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK



BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ
НА MONSTER TRUCK FURY

ВЕЧЕ НА ПАЗАРА

MONSTER TRUCK FURY

Monster Truck Fury е комбинация от офроуд и състезание на писти. В играта можете да изберете някой от най-яките камиони: Saabre Cage, Sergeant Steele, American Hero, Spider Bite или Firepower.

- после просто гайте газ в 6 офроуд трасета или състезателни писти, натиснете спирачки в пустините на Аризона, вижте лицето на смъртта в Гранд каньон!
- играйте с до четирима приятели в мрежа, а също така и в сплит-скрийн на един компютър.
- преминавайте през препятствия, мачкайте други коли и камиони, разрушавайте огради и ферми!
- проверете своите умения в различни режими на игра: чекпойнт, трошене на коли, състезание.



ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА



на петте второстепенни раси в играта – тролове, номаги, елфи, сенки и дракони. Веднъж щом ги завземете, ще получите достъп до две или три технични единици. Ще може да изберете и един от общо двата специални бонуса, които да облагодетелстват империята ви. С цел да не се забавя темпото на играта залежите на злато и водни кристали са неизчерпаеми. Това са двата основни минерала, с които се строят по-голямата част от постройки и се тренират и ъпгрейдоват всички войници.

В крайна сметка излиза, че основната цел в Rising Kingdoms е не да създадете огромна армия, което е възможно почти по всяко време, а да направите така, че настоящата ви да оцелее под напористия натиск на противника. За да стимулират постоянното водене на сражения пък, разработчиците са измислили доста интересната идея за трупането на

Слава, която е третият ресурс

Той се добива по най-различни начини. Основните са или от само себе си (с течение на времето), или чрез завладяване на неутралните колонии, които са разпръснати около базата ви. Прочее в скърмъш режима технични вид абсолютен всеки път се генерира по произволен начин, което прави играта на създадените от Naemimont карти (липсва рангъм генератор) всеки път различна.

След като завземете дадена колония, ще получите допълнителен начин, по който

то да трупате слава. Например, ако принадежи на елфите – чрез събирането на предмети, ако е на тролове – при унищожаването на постройки, при сенките – чрез убиването на работници и шампиони и т.н.

Този трети ресурс е изключително важен, тъй като единствено благодарение на него ще може да издигате къщи, които да вдигат тавана на популацията. Т.е. ако искате по-голяма армия – или въобще каквато и да било – ще трябва да влезете в битка още в самото начало. Търпеливото затваряне в пределите на базата ви няма да доведе до нищо хубаво и ще ви обрече на провал. Славата ви е необходима и за още един изключително важен аспект от геймплея на Rising Kingdoms – за наемането и развитието на уменията на т.нар.

Шампиони

Като идея те доста приличат на героите от Warcraft III с тази разлика, че не трупат опит и поради тази причина тяхното развитие протича по малко по-различен начин. За да изучите например едно умение, ще трябва да похарчите една, три или четири точки слава, в зависимост от нивото, на което е въпросната способност – първо, второ или трето.

Всяка от трите основни раси разполага с четири уникални класа, като по време на игра не може да имате по два шампиона от един и същи вид. Например за хората това са бойният ангел, който лекува армията ви и облагодетелства палатините и мечоносците; магьосник, въоръжен с лък и разполагащ с плеяда от защитни и разузнавателни умения; вещица, която къне всичко живо, включително и сгради; писклива руса девойка на кон, която подпомага кавалерията ви.

При форестърите нещата стоят по малко по-различен начин. Шампионите им използват предимно силата на природата. Тяхната кралица на вълците призовава горски създания, които да я подкрепят, превръща се във върколак и е идеалният войн за битки с по-големи армии. Феята им пък е изключително добър илюзионист и умее да влияе на съзнанието на врага, а т.нар. пазител на семената притежава способността да се заравя в земята и поставя най-различни капани на врага. Форестърите имат и един изкусен стрелец, който използва едновременно и лък, и магия, за да прати всеки в отвъдното.

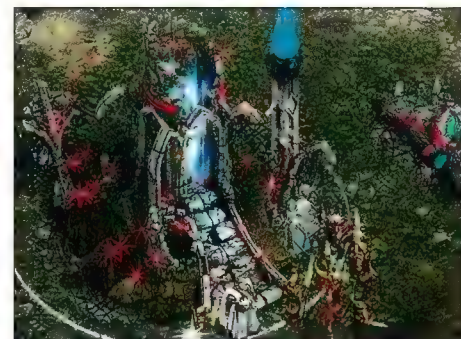
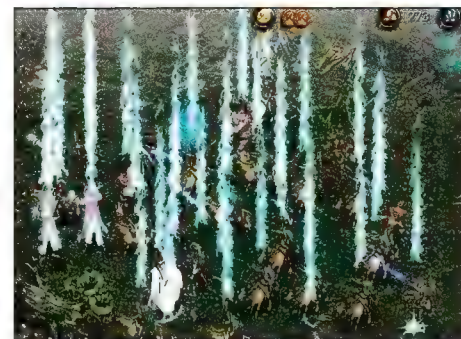
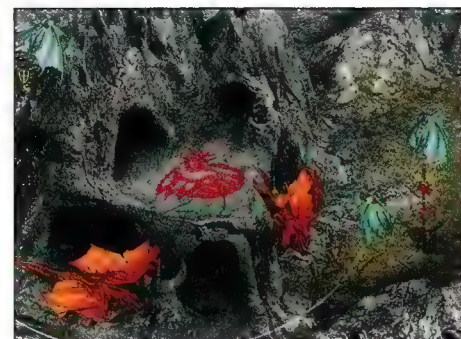
Шампионите на дарклингите пък са изключително добри бойци. Техният ношен убиец е запознат с най-различни начини да се промъкне и може да ликвидира врага си незабелязано, а т.нар. брадвар – да унищожи цели армии собственооръчно, като се принесе в жертва и образува мощна ударна вълна. Магът пък променя реалността – има възможността да

“разцепи” ваша приятелска единица на две, без другата половина да ви “яде” от популацията. И накрая идва техният продавач на души, който умее да взима и дава кръв от и на вашата армия. Ако случайно някои от тях загине в битка, се превръщат в дух, които, срещу съответната сума злато, която се определя в зависимост от уменията, които е изучил, ще бъде възкресен.

Недостатъци

Макар и Rising Kingdoms да притежава ниски системни изисквания, играта на нея е често съпътствана от доста необясним лаг, който, каквото и да си говорим, дразни окото и разваля общото положително впечатление от добре изваяния изометричен терен и триизмерни единици. Да не говорим за неуместните елементи на метъл в мелодиите за хората. Ако обаче оставите това настрана, тази най-нова стратегия на Naemimont, която все още не е локализирана на български, ще ви позволи да прекарате бая часове. Очаква ви нейната гигантска солова кампания, състояща се от тридесет мисии с невероятно разнообразна структура и цели, и може би още толкова карти в мрежовия режим, когато всяка следваща игра ще ви се струва различна.

Владимир Тодоров



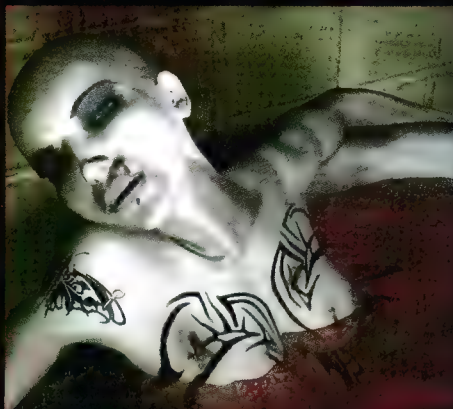


666. Защо все още виждам това число пред очите си? Дали защото го късни доби вчера се вирах в графити-надписа, грижливо изобразен на стената на местопрестъплението? Или защото това са единствените оценки, които мога да дам на това заглавие във всяко едно отношение? А може би защото само дяволът може да извърши това, което бе сторено...?

Най-важното нещо в една история е краят

Still Life

Quest | The Adventure Company / Microdis | www.stilllife-game.com | CPU: P 800 MHz, 128 MB RAM | GPU: Win All, DirectX 8.0c | CD: 2



Натюрморт (Still Life) – картина или скица на нежив предмет – плод, цвете. Ах, да. Изкуство. Изящество. „Пренасяне в един друг свят. Свят-мечта.“, мислеше той и трескаво плъзгаше четката, танцуваща леко с аленото си връхче по платното. Свят, изпълнен с новости, оригинални идеи. Нещо, което ще преобърне представите на обществото. Нещо скандално? Какво е истинското изкуство? Изразяване на личните емоции – вътрешният свят на художника... Не, не – някой така талантлив не е просто художник. Артист? Гений?

Кармин. Така силен и опияняващ. Платното сякаш копнее да приеме още от очарованието на този цвят.

Острието

„Той замахна с острието. Отдръпнах се рязко. Помислих си, че съм била достатъчно бърза. Изведнъж усетих Вкуса на метал в устата си. Острието беше разрязало бузата ми. Устата ми се напълни с кръв. Вече не виждах ясно. Усетих пронизващи болки в гърдите. Мисля, че припаднах“. Това бе разказът на една от жертвите, по чудо спасена от смъртоносното докосване на изкормвача. Не, не става дума за Джак. Садистичните серийни убийци очевидно не се изчерпват само с това име. Тук става дума за някой, който счита, че има усет към изкуството. Пресъздава труповете в картини, които иронично нарича натюрморт. Играта идва със своята адски особена атмосфера, а и отделни детайли, които носи, определено ми напомни за филми като *Se7en*, *From Hell*, *Taking Lives*.

Героите

Играете с двама души. Първо това е изключително обаятелната Виктория МакФерсън. Агент на ФБР, синеока, с къса черна коса и хапливо чувство за хумор. Коментарите ѝ определено разбедряват обстановката, която така или иначе

опъва нервите ви до скъсване. Вторият герой, като който играете, е Густав МакФерсън – дядо ѝ, който е частен детектив. Той е и главният герой в *Post Mortem* (Still Life не е продължение, а самостоятелна игра).

Приключението ви се развива в две насоки – паралелно търсите изкормвач от 1929 г. (като Густав) и убиец от 2004 г. (като Виктория). Играта е изпълнена и

с много други персонажи, кой от кой по-подозрителни. Едно от първите места в класацията, разбира се, е заето от приятеля на Виктория, който се занимава с изкуство и работи в галерия. Той се възхищава на картините, изобразяващи труповете. От друга страна, партньорът на Виктория винаги е на местопрестъплението преди всички други. Появява се и мистичната Кралица на тайните, която също би могла да е извършителят. И всъщност кой ли не би могъл да бъде? Има следи, уличаващи едва ли не всеки един герой, както и спънки, които са в разрез с логиката, че той е убиецът. По един класически и същевременно оригинален начин историята е адски заплетена и няма да ви остави да заспите, докато не видите финалните надписи. А истината е, че и след това. Но ще ви разкажа малко повече за края на приключението по-късно.

Пъзелите

Пъзелите в играта също са много интригуващи. Мой любим е пъзелът към края на играта, в който трябва да подредите шест пръстена с различни форми в шест дупки, като повечето пръстени могат да паснат на не само едно място. Това обаче е едва първа част на пъзела, след това трябва да нагласите ключа, който получавате, така че да пасне на ключалката. Той е разделен на три части. Към тях прибавяме и шестте вече поставени пръстена и трябва, размествайки деветте парчета, да подредите ключа. Уловката е, че можете да местите даден ред от фигури, само ако в него има три такива. Има и други интересни хрумвания, както и типични за жанра загадки. Към края на играта ще играете и управлявайки един робот, като ще трябва да избягвате подвижни лазери, което всъщност изисква и бързина. Сред най-интересните части от геймплея за мен са и гатанките, които трябва да решите.

графика

звук

геймплей



6

от 10

Имате определени поетични текстове, които трябва да разшифровате, за да прогресирате в играта. Ще видите и доста нестандартни ежедневни задачи от типа да пригответе сладки за баща си. Повярвайте ми обаче това не е така лесна задача. Този тип предизвикателства обаче са малко на брой и целта им е просто да разнообразят геймплея. Основно всичко се върти около историята. И наравно е невероятно, че една толкова експлоатирана тема – за психопати-убийци, може да бъде така увлекателно поднесена отново и да е толкова интригуваща.

Крайт

Както се казваше в един друг филм, с главно действащо лице убиец: „Най-важното нещо в една история е краят“ („Таен прозорец“). И какъв финал само! Повярвайте – трудно се сдържа да не ви го разкрия. Неслучайно това е един от най-обсъжданите в интернет пространството завършеци. След като изиграх играта (за съжаление е доста кратка – около 10-15 часа), около ден съм продължила да търся неща по темата. Приключението продължава и online. Креативността на авторите е просто безгранична.

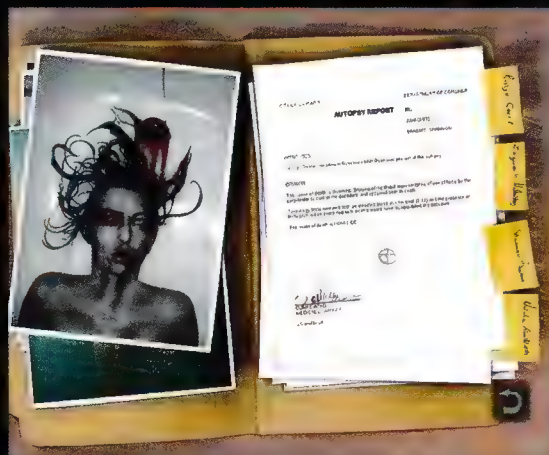
За съжаление не мога да внеса повече подробности по темата, защото бих могла да разваля голямата изненада. Мо-

га само да ви кажа, че краят или тотално ще ви разочарова, или ще ви омагьоса. Във всеки случай не мисля, че завършек, който е толкова обсъждан и оставя толкова силна емоция (дори и раздразнение понякога), може да бъде лош.

Тук е времето да спомена и че всички с огромно нетърпение (в това число и аз) очакваме продължението на играта. Има слухове, че тя е замислена като трилогия. Не е ясно ще се изпълни ли този замисъл или не – отново можете да прочетете цяла online библиотека по темата. Под въпрос за мен са и трите празни места, които остават в менюто за видеофайлове, след като превъртите играта, защото те намекват, че и там може би ще получите още някаква информация за играта.

Не Ви казах много... А може би казах прекалено много? Ммм, не, няма да се измъчвам с това. Still Life ми даде поне 666 други въпроса, по които мога да изтезвам съзнанието си. И мисля да се концентрирам върху тях.

Лили Стоилова



M SAT

СЪБОТА 16:45
НЕДЕЛЯ 09:30

ПроФайл

PRO_FAIL@ABV.BG

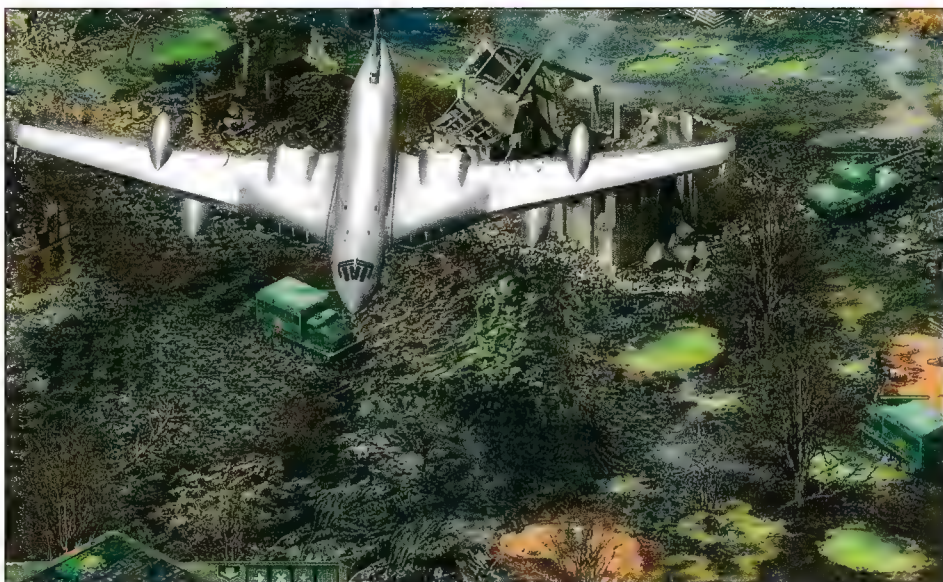
ВАШАТА СРЕЩА



С ТЕХНОЛОГИИТЕ

Може би, ако по някакъв начин беше възможно да се телепортирам пет-шест години назад във времето, новата постапокалиптична хибридна стратегия на G5 Software щеше да ми хареса. За добро или лошо този тип придвижване все още не съществува в действителност и средностатистическият геймър надали би могъл да го изпълнява. По този повод, ако искате да се изкефите на The Day After, най-добре се опитайте да изтриете спомените си относно всички компютърни игри, които сте играли досега. Защото, уви, това е единственият начин, който ще ви накара да се забавлявате в компанията на тази имитативна геймка.

Пълна излагация...



The Day After

жанр: strategy | издател: Black Bean Games | <http://www.blackbeangames.com/> | хардуер: P 700 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | CD: 2

На пръв поглед всичко е ОК

The Day After представлява един от тези, напоследък модерни, хибриди между походова и реалновремева стратегия, като битките се водят в реално време, а останалата част от играта се базира на походова стратегия, подобно на Total War поредицата и Imperial Glory. До тук добре, дори много добре. Историята е донякъде интригуваща. Става въпрос за кризата в Куба през 60-те години, която обаче в The Day After се развива до титаничен военен сблъсък между великите сили. Русия, САЩ и всички останали страни, притежаващи ядрени и биологични оръжия, са принудени да ги използват и за нула време Земята се превръща в почти негодна за живот планета. Тогава започва и най-бруталаната война в историята на човечеството – войната за оцеляване!

По стара Военно-стратегическа традиция ще можете да поемете управлението на една от четирите страни в играта, които са Русия, Китай, англо-американския съюз и френско-германския альянс. Естествено, целта ви е да извоювате победа срещу противниците си, а за да стане това възможно, ще ви бъдат нужни определени ресурси, които биват петрол, амуниции и резервни части.

Въпреки че нещата, които казах до тук, звучат добре, мисля че дойде времето да изтъкна някои от главните недостатъци на най-новото творение на G5 Software.



Проблемации

Интерфейсът е под всякаква критика. Не съм попадал на по-отблъскващо нещо от години насам. Всички начални екрани, включително и основният, в походовия режим са в зелен нюанс и са по-ръбати от червена лагюха комби. По време на битка, когато играта навлезе в реалновремеви си облик, се наблюдава нечовешка прилика с Blitzkrieg. Направо ми идва да кажа, че това е Blitzkrieg с добавен походов режим. Битките са досадно продължителни, силите са неуравновесени, а най-сериозният проблем е, че воденето на тези сражения не ми донесе абсолютно никаква емоция. Всичко, което се случва в тях, създава усещане за дежа ву и е безинтересно. На картата от походовата част на играта, на която ще се опитвате да разгърнете стратегическите си идеи, са разпръснати разни рафи-

нери, радари и заводи за амуниции, а останалите петънца, които се шаренят, представляват вашата и чуждата армия. С две думи – играта изглежда недовършена и овехтяла, въпреки че се пръква през 2005-та.

Присъда

Като за финал ще направя кратко обобщение. The Day After е със сравнително привлекателна история (на пръв поглед), която може би щеше да изглежда добре, ако беше попаднала в ръцете на по-добри художници и дизайнери. Походовият режим се е наместил в геймплея сякаш на шега, а реалновремевите битки са копирани почти едно към едно от Blitzkrieg, дори не са толкова добри, колкото там. Нямам какво повече да кажа.

Съдът отсъди – СМЪРТ!

Асен Георгиев



Ако очаквате, че това е статия за хитовата игра "сМешно отделение", бихте ме изненадали. Според мен доста по-вероятно е да не очаквате нищо и да не сте чували нищо за ER. Така или иначе тя действително претворява на РС-екрана популярния сериал „Спешно отделение“.

По мотиви от „Спешно отделение“

ER



жанр: SIM/RPG | издател: Legacy Interactive | <http://www.ergame.com/> | хардвер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win XP/2000, DirectX 9.0c | CD: 1

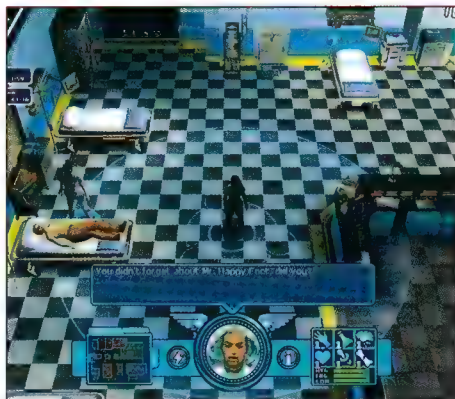
За моя изненада заглавието не е чак толкова отчайващо. Ако трябва да съм честна, очаквах нещо наистина безумно, а играта има дори приятни страни като комбинира класически елементи от заглавия като The Sims с новаторски идеи, като ви дава ролята на лекар. Харесва ми също и безспорно оригиналното хрумване да спасявате животи, може би прекалено често в игрите се набляга на противоположната алтернатива за действие.

Story/Gameplay

Тук поемате ролята на герой, който сам си моделирате. Даваме му име, избран от вас външен вид и разпределяте определен брой точки в различните показатели. Според това как сте ги разпределили той или тя има определено ниво на квалификация в дадени медицински области. По време на играта трупате опит и развивате героя си, като от него се иска да надобрее във всяка една дисциплина. Така можете да лекувате болни с всевъзможни оплаквания.

Ако не сте достатъчно добри в дадена сфера, можете и да се обадите на приятел. Е, почти. Можете да привикате някой лекар с повече опит да ви помогне. От вас се иска да дадете диагноза на пациента, да прецените на какво легло да го поставите, като трябва да се съобразите със свободните места и спешността на случая. Можете да изпращате пациентите за изследвания в лабораторията, ако не можете да поставите диагнозата на момента. Също така често трябва да намерите медицинска сестра, която да ви асистира.

Освен за пациентите си трябва да се грижите и за себе си. Да поддържате добро ниво на хигиена, да си почивате и да се храните. Също така има и фитнес зала, в която можете да тренирате. Можете и да разговаряте с хората. Изграж-



дайте взаимоотношения с колегите си, като избирате различни теми, на които можете да бъбрите. Тук може би е мястото да спомена, че в играта срещате и познати герои от филма...

Mission Impossible

Не, няма опция да отстреляте пациентите, които не са ви симпатични. Затова пък имате доста ограничено време за някои задачи. Например, за да спасите даден пациент, имате две минути. В началото е малко объркващо, докато се ориентирате къде е той, как да намерите леглото му и т.н. Ако затриете нечий живот от немарливост, разбира се, ви гонят и получавате оптимистичен надпис Game Over. Когато поиграете малко обаче, лесно привиквате с кратките срокове и това се превръща в основното ви предизвикателство.

И все пак имайте предвид, че фривол-

ният ми тон се дължи не на изключителността на заглавието, а на това, че то е приятно и неангажиращо. Графиката е непретенциозна. Първоначално си помислих, че бързо съм свикнала с модните тенденции в градчето, когато се натъквах на тълпи пациенти с едни и същи дрехи. Когато обаче и лицата на децата на различни родители започнаха да стават идентични, се притесних за някакви намеси в генетично отношение. За сметка на графиката обаче музиката наистина ми хареса много. Понякога динамична, друг път – драматична или илюстрираща триумфа ви за спасения живот. Като цяло попаденията тук са доста добри.

Като всяко заглавие, и това ще има фенове и противници. За мен то е доста непретенциозен начин приятно да убие времето, ако нямате нищо по-интересно за вършене.

Али Стоилова

графика

звук

геймплей



3

общо

3 а феновете на анимираното кино споменаването на Dreamworks вероятно ще предизвика носталгични мисли за Шрек, чийто две успешни реализации доказаха, че cartoon визията не е синоним на "нещо, което сестричката ми гледа, когато не си играе с куклите". И тъй като серийното производство е факт за всеки един аспект от заобикалящия ни свят, ето че филмовата компания пусна ново заглавие – Madagascar. И имайки предвид връзката между индустриите-гиганти, които създават кино и игри, не забърсайте и гейм-адаптацията на хумористичното приключение на животните от Central Park Zoo.

лите не са просто животни. Не и четирима от тях. Тях ги свързва крепко приятелство и нещо като клетва за вечна дружба. Лъвът Алекс е предводителят (всъщност, каква ли друга роля може да изпълнява един Лъв). Редом до него са зебрата Марти (вечно плямпащ персонаж, напomniaч на магарето от Шрек), жирафът Мелман (изпитващ панически страх от височините, от микробите и твърде вероятно – от озоновата дупка) и хипопотамката Глория (прелестно мигаща с дългите си мигли и поклащаща се на крачката си).

Приключението започва, когато героите решават да излязат извън предели-

на Dreamworks хумор. Няма субтитри, така че дано сте учили чужди езици. Ако решите първо да се забавлявате с играта, подгответе се за

шарена визия

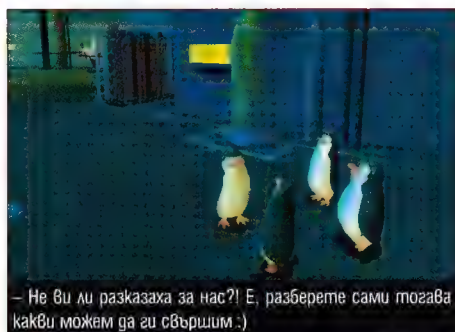
прилична графика и негразнещи звуци. Героите си имат реплики, които добре са научили, и ако не се замотае на някое от нивата, няма да ви омръзне постоянното им повтаряне.

Как ви звучи хипопотам, надбягващ се с щрауси? Е, шансът ви за успех се увеличава, ако Глория мине със стоте си кила през някоя от лютивите чушки по пътя – тогава се понася като торпедо напред и

Madagascar

Скок-подскок,
тук и там,
бонусче за мен,
бонусче за теб...

жанр: jump'n'run | издател: Activision | www.activision.com | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | CD: 1



– Не ви ли разказах за нас?! Е, разберете сами тогава какви можем да ги свършим :)



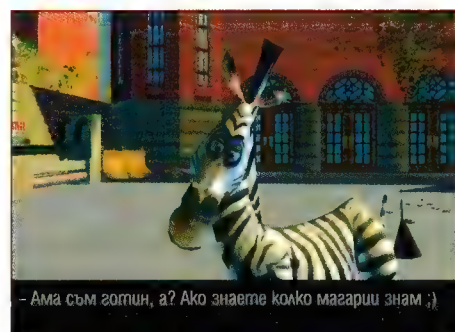
– Колко е високо, от където виждам света... А микробите! Те са навсякъде...



– Скачайте крачката да скачаме.



– Мога да съм хипопотам, и сто кила да съм дори... пак ще ги надбягам, нали Марти :)



– Ама съм готин, а? Ако знаете колко магарици знам ;)



– Хе-хе-хе! Велик съм! Аз съм най-великият!

Madagascar може да се играе на платформа, каквато ви душа иска или каквато имате под ръка. Това разнообразие обикновено означава едно – ужасно неудобно управление, когато седнете пред компютър. И наистина и този път

традицията е спасена

Но който иска да скача, намира начин. Затова да оставим настрана шантавия контрол над животинките и да видим за какво иде реч.

В центъра на Ню Йорк, наред урбанистичния пейзаж се мъдри зоологическа градина. Особено в нея е, че обитате-

те на решетъчното пространство и да изследват градската среда. Ще успеят ли непривикналите към странностите на заобикалящия ги свят приятели да оцелеят и дори да отидат до пълния с опасности остров Мадагаскар...? Това е въпросът, чийто отговор зависи от уменията да подскочате, да преминавате през обръчи, да събирате разни бонуси и други характерни за jump'n'run жанра действия. Ако сте обиграни, няма да имате проблем със сигурност, но аз се поизпотих, докато разбера, че

с къч се отваря врата, например

Ако първо гледате филма и станете негов фен, в играта ще намерите неговото продължение, което би било немислимо без ваше участие. То предлага приятни диалози с характерния за продукциите

дългокраките пернати дишат прахта ъ. Това е само един от примерите как гейплеят може да се направи интересен посредством кретенски хрумвания. Като събирате поставените на всевъзможни места златни или сребърни парички, ще можете да пазарувате от магазина за сувенири. Там е мястото, където ще откриете и забавни миниигри и без съмнение, ако сте на крехка възраст, ще изпитате голямо задоволство като постигнете успех.

Ако ли пък сте пораснали междуверменно и вие не знаете какво правите в тази игра... просто се забавлявайте. Където и да е човек из виртуалното пространство, това би следвало да е основната мотивация за престоя му там. Така че, але-хон!

desi|re

графика	<div></div>	4.5
звук	<div></div>	
геймплей	<div></div>	
общо	<div></div>	

Еволюцията на техниката е нещо прекрасно. Фактът, че новата ми пералня има изчислителната мощ на първия компютър, който родителите ми домъкнаха в нас, ме изпълва с почти религиозен благоговееен трепет. Единствено лошо на този процес е, че покрай него някои от първоначалните жанрове, родени от гейминдустрията, тръгнаха да отмират. Поради това всеки път, когато попадна на нещо като нов куест или – както е в случая – походова стратегия, се намествам удобно пред щайгата и се заемам на часа с джиткане.

За съжаление от около пет лета насам повечето представители на изчезващото мохиканското племе на походовите стратегии, както и настоящата

Мохикани в акция...

Domination

жанр: походова стратегия | издател: DreamCatcher | www.domination-game.com | хардуер: P 750 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All, DirectX 9.0c | CD: 2

Domination, са леко посредствени и отявлено бъзгави. Историята на играта е сбор от няколко класически клишета, за добри и лоши "индианци", сблъсък на армии и шарени планети, разхвърляни из космоса. Всъщност този момент би преминал почти незабелязано, ако авторите на играта не бяха включили и групичка брутално натрапващи се детайли, които да размътят обстановката. Пример: географските имена приличат на гумички, родени от моменти на здраво умопомрачение. Повечето от тях са нещо средно между названията на африканска държава, китайски сос и латинското наименование на невинен лилав бръмбар.

Плюсчета

Е, ако човек пренебрегне недостатъците на играта и се задълбае в нея, би открил и няколко приятни неща. Domination е типична праволинейна походова стратегия. Враждуващите страни се редуват в пуцането и местенето на единиците си. До определена степен геймката прилича на прилично опростена версия на шах, което може да се възприеме като своеобразна благодетел.

Второто положително нещо в производението е, че са предложени всевъзможни единици, учудващо много за игра от подобна класа. Повечето от тях си имат съвсем оригинален външен вид и очевидни предимства и недостатъци. Другото нещо е, че по отношение на мо-

делите на джиткане Domination си има всичко, което може да се пожелае – бърз туториал, единични мисии, сценарии и възможност за групови изяви в локалната мрежа.

Самата вътрешност не е от най-сложните неща за схващане в техническо отношение. Контролът е лесен, а ако мисиите се пуснат на средно ниво на трудност и играещият се понапъне, противникът ще си отиде наистина бързо.

Пиксели

Графиката на Domination следва един леко научно-фантастичен стил, нещо средно между визиите на Unreal и Halo. Качеството на самите картинки не е много високо, но пък не е и гразнещо. От-

делните елементи са ръбати на ниво, което би било супер преди три-четири години, но сега би предизвикало тиха носталгия. За радост писуканията на играта са с една идея по-добри. Хората, които са правили озвучаването, са се справили добре. Ако се изключат безумните гласове, които се включват от време на време, звукът на стратегията можеше да бъде класиран на прилично високо място...

Domination не е лошо чудо. Ако някой търси нещо малко по-различно или го-няк спомени, настоящата стратегия би свършила идеална работа. В противен случай можете и да я пропуснете. Играта е хубава, но се съмнявам, че би могла да остави трайни положителни спомени.

Сергей Ганчев



графика	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	4.5
звук	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
геймплей	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>	
		общо

Напоследък се навъдиха доста racer симулатори. Едни добри, а други не чак толкова, някои по-реалистични, а други с по-аркаден тип геймплей. Общо взето през последните няколко месеца имаше доста автогонки на PC пазара. И въпреки това хората, или по-голяма част от почитателите на този жанр игри, чакат с нетърпение поредната част на Need for Speed, наречена Most Wanted... Не, не този път не иде реч за колоса в жанра. Сега ще ви разкажа за една от не чак толкова лошите racing игри, които могат да предложат и нещо свежо в тази област.

Преди да се зачудите за жанра на играта – наречен от мен CaRPG, нека да обясня. Тя е смесица между racer и RPG – вместо да развивате колата си и да я усъвър-

Racer и RPG в едно... И какво се получава?



S.C.A.R. – Squadra Corse Alfa Romeo

Жанр: **рали/полева игра/CaRPG** | издател: **Black Bean Games** | www.scar.blackbeangames.com | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All, DirectX 9.0c** | CD: 1

шенствате, вашият шофьор трупа опит, качва нива и изучава нови умения. Имате реално две възможности – свободно състезание и кариера. Първият вид ви позволява да играете само с едно возило и само на една сложна за начинаещите писта. По-късно, ако успеете да се класирате на първите три места, ви се отключват нови коли и нови трасета. В

кариерата

имате доста по-богат избор. Може да се състезавате за отключване на нови коли или за трупане на опит. Тук е важно то да се отбележи, че трябва да следите за две основни характеристики – поражение по возилото и Health. Ако колата ви пострада сериозно, то няма да може да продължите състезанието и автоматично отпадате. Поражение се наанася като се сблъскате в някой опонент/мантинела или излезете извън шосето. „Сърцето“ е друг показател, засягащ по конкретно вашия състезател. Тази статистика може да падне, ако се блъснете или ваш опонент кара в непосредствена близост до вас. Ако падне до нула, екранът ви се размазва, звукът почти изчезва и колата става доста трудна за управление. Все пак този показател се покачва с течение на времето, ако преди това е бил паднал.

Вашият състезател, както споменах по-горе, може да изучава умения, които да му помогнат в надпреварата. Имате на разположение три вида способности.

Всяко първоначално умение е своеобразно дърво, даващо ви достъп до още два вида качества, близки по своята функция. Някои от уменията ви дават възможността да накарате ваш опонент да прави грешки, докато други са концентрирани върху по-доброто овладяване и управление на вашето возило. Трети пък ви позволяват да понесате по-малко поражение при сблъсък, както и да регенерирате статистиката „Health“ по-бързо.

Автомобилите

В играта са само от марката Alfa Romeo. В гаража на фирмата имате общо 25 модела, всеки отличаващ се значително по своите спецификации. Присъстват както коли, които все още не са официално излезли от заводите, така и такива, които сте могли да намерите през 60-те години на миналия век или в момента, но само при някой колекционер. Тук е мястото да се каже, че автомобилите се държат сравнително реално на пистата – ако не внимавате на завоите, може сериозно да поднесете и да излезете от пътя, а това значително може да ви забави.

За добро вашите опоненти не са направени „безгрешни“. В много ситуации се случва да изскочат извън трасето или дори да направят пирует и да се обърнат. Все пак те успяват да правят и някои хитрини като например да ви бутнат съвсем леко, но достатъчно, за да ви забият в мантинелата.

Малките трикове също присъстват. По-скоро има само един такъв – Tiger effect. Използван, той връща времето с



няколко секунди, като по този начин ви дава шанс да оправите някоя сериозна грешка – подобно на последните издания на Prince of Persia.

Графиката и звукът изобщо не са на нивото, което отговаря на игра с такива системни изисквания. На някои места по возилата се забелязват черни линии, които не са от щампите. Тревата извън трасето пък прилича на зелена четка. Но въпреки леките технически недъзи играта е зарибяваща и заслужава да ѝ се хвърли едно око.

Кирил Илиев

графика

звук

геймплей



4

общо

TURN ME
ON

GAMES, FILMS, MUSIC, ANIME, INTERNET



Сякаш вчера беше 2000-та година. Сякаш вчера за пръв път видяхме първата "конзола от ново поколение" – блаженопочиващия понастоящем Dreamcast на SEGA. После всичко се завъртя с главомайваща скорост – PlayStation2, Xbox, GameCube, Gameboy Advance, Gameboy Advance SP, Nokia NGage, Nokia NGage QD. Последните 5 години бяха наистина невиджани и нечувани до момента в света на електронните развлечения. А сега, малко след като всичко сякаш си беше дошло по местата... Купонът стартира с нова сила!!! Алелуя, братя геймъри, алелуя! Само на тазгодишното E3 бяха анонсирани цели 4 нови системи – Xbox 360, PlayStation3, Nintendo Revolution и Gameboy Micro. Преди това други две вече се появиха по щандовете на магазините в Япония и Щатите – Nintendo DS и Sony PSP. Ето как се стигна и до първия изцяло хардуерен брой на PS Mania.

Ивелин Иванов

Gameboy Micro



Размерът има значение

Именно, защото това малко чудо на техниката е наистина малко. Какво ще кажете за преносима конзола с размери 10,16x5,8x1,7 см, която тежи само 79 грама (или колкото 80 кламера, както находчиво отбелязва прескомюникето на Nintendo)?! Дотук добре, но какво всъщност е Gameboy Micro? Преди всичко, абсолютно равностойно издание от серията Gameboy Advance. Да, точно така – всяка от игрите за предишните две издания на Advance ще бъде абсолютно съвместима с Gameboy Micro. Кое то, разбира се, означава още, че и носителите си ос-

тават същите – добре познатите Ви мину касети за Advance и Advance SP. Нима тоя "дребосък" е толкова добър? Определено. Нещо повече, Micro ще притежава и

най-добрия дисплей

поставян някога на Gameboy конзола. Вярно, с малко по-скромни размери – 2 инча диагонал (срещу 2,9-те инча диагонал на Advance SP). Екранът на Micro ще има и още един сериозен плюс, възможността за регулиране на яркостта. Новият Gameboy ще разполага с още една, повече от логична "екстра", която отчаяно лип-

сваше на почти перфектния Advance SP – слушалки. "Дреболия", може би ще си помислят тези от вас, които не трябва да делят личното си пространство с всевъзможни узурпатори (съпруга, отрочетата от мъжки пол или пък досадно гадже, което спи леко като нинджа-ветеран и няма срам от нищо свято). Онези от нас обаче, които при всеки по-гръмогласен звуков ефект на любимата машинка тръпнат, че ще бъдат разкрити, знаят за какво иде реч. Прибавете към всичко това и презареждащата се литиево-йонна батерия (уви, засега без ясна идея колко точно игрални

часа без прекъсване ще предлага тя). Последният белег, оформящ уникалния облик на Gameboy Micro, са

сменяемите, разноцветни предни панели,

които безспорно ще допаднат на геймърите-индивидуалисти. Gameboy Micro трябва да дебютира през есента на тази година, без засега да е уточнено дали става въпрос само за Япония, за Япония и Щатите, или за глобална премиера, включваща и Европа. Засега Nintendo не са споменали евентуална цена за Micro, но всички очакват тя да е от порядъка на 100 щатски долара.

Xbox 360



Here we go again...

Джей Алард (шеф на Xbox отгела на Microsoft) и дружина (Роби Бак и Питър Мур) май трябваше да си научили урока по-добре. Цялата рекламна шумотевица около Xbox 360 плюс разочаровашката като цяло MTV презентация бяха парирани брилянтно от Sony, при това на цената на далеч по-скромнен бюджет. Защото, когато в рамките на предхождащото E3 представяне на PlayStation3, Sony заявиха простичко – “PS3 ще е точно два пъти по-мощна от Xbox 360”, никой не се усъмни в думите им. Не повече от 2-3 дни бяха необходими на Microsoft да се опомнят от нокгауна, след което зава-

ляха опровержения (включително от страна на ATI, създатели на графичния процесор на конзолата), твърдящи, че именно Xbox 360 е по-добрата геймърска машина. Обърнете внимание – не просто “по-добрата машина”, а “по-добрата геймърска машина”. Или с други думи – PS3 може и да е по-добра в някои неща, но ние сме по-добри в други и точно те са по-важните. Споменавам всичко това, защото според мнозина именно тази уклончивост и

НЕЯСНОТА В ЦЯЛОСТНАТА КОНЦЕПЦИЯ НА XBOX 360

е на път да изиграе лоша шега на Microsoft. Куп неща около

новата конзола, при това именно на концептуално ниво, са все още адски мъгляви. Типичен пример за това е мини скандалът около обратната съвместимост на Xbox 360 с Xbox. Отначало Microsoft споменаха, че тяхната цел е да направят “Xbox 360 обратно съвместим с някои от хитовите заглавия за Xbox”. Моите извинения, но подобна “избирателна съвместимост” ми звучи точно като обикнатото от всяка почтена девичка определение “малко бременна”. Не след дълго уебсайтът gameindustry.biz публикува едно доста убедително мнение, в което накратко се казваше, че хардуерът на Xbox и този на

Xbox 360 са толкова различни, че подобна обратна съвместимост е на практика невъзможна. Няма да задълбавам в другите “мъглявини” на хоризонта на next-gen конзолата на чичо Бил, но те до една будят леко объркване в най-добрия случай и умерено разочарование в най-лошия.

Все пак, по-мощна или по-не-мощна от PS3, Xbox 360 ще разполага с

ЧУДОВИЩОТ ОТ ДНЕСНА ГЛЕДНА ТОЧКА ХАРДУЕР

Създаден специално от IBM за целта централен Power PC базиран процесор с тактова честота 3,2 GHz, направен от ATI графичен процесор с производителност 500 милиона триъгълника в секунда, 512 MB GDDR3 RAM и т.н. Е, не чак толкова гръмко звучат подробностите, свързани с DVD-ROM драйва на конзолата (срещу Blu-ray дискното устройство на PlayStation3) и инфрачервената връзка на четирите геймпада (7 при PS3, при това поддържащи Bluetooth връзка), но какво да се прави? Xbox 360 ще стартира с въграден 20 GB-ов харддиск, който нарочно е поставен на такова място, че да може да се вади за секунди, независимо дали ще е за да го ъпгрейднете или за да го разнасяте с неясна цел.

Засега все още не е определена точната дата на премиерата на Xbox 360, но това със сигурност ще се случи по някое време

ТАЗИ КОЛЕДА

най-вероятно едновременно в Щатите, Япония и Европа. Засега няма и официално оповестена ориентиловъчна цена, но специалистите предвиждат нещо от порядъка на 300 щатски долара, като (отново според предвиждания) Microsoft би трябвало да губи на този етап поне 75 долара от всяка продадена бройка.

PlayStation3

Вече споменах в материала за Xbox 360 за мини скандала, който се развихри около спора "на кого му е по-голям... хардуерът". Ето и как точно изглежда "железарицата" на PlayStation3 – централен (отново PowerPC базиран) Cell процесор на 3,2 GHz, 256 MB XDR RAM системна памет на 3,2 GHz плюс 256 MB GDDR VRAM на 700 MHz, графичен RSX (Reality Synthesizer) процесор, дело на nVidia, за който най-красноречиво говори фактът, че е по-мошен от две GeForce 6800 Ultra видеокарти с обща стойност около 1000 щатски долара. Вече си говорихме за Blue-ray формата на дисковото устройство (приблизително 10 пъти повече информация от стандартния 4,7 GB DVD диск при същите размери на носител) и безжичните Bluetooth контролери, но пък не сме споменали за Memory Stick Duo, SD и CompactFlash слотовете. За сега Sony не са уточнили дали това ще реши проблема с досадните (поне за мен) мемори карти, но аз бих казал, че е доста възможно.

Кое то логично ни отвежда до въпроса – ще има ли PlayStation3 въграден харддиск? Отговорът е – не. Макар в новата конзола да има заделено място за 2,5-инчов хард, тя ще стартира без такъв и засега поне не се планира нов PS3 модел с подобна екстра. Далеч по-интересното уточнение обаче, идващо директно от устата на Sony Computer Entertainment е че

компанията ще осигури операционна система за новата конзола

и тя ще е... версия на Linux (разбира се, вие какво си помислихте)! Между другото, малко след E3 Кутараги сан започна да нарича PS3 "развлекателен супер компютър" вместо просто "конзола". Това според мен поне е една дос-



Умението да останеш верен на себе си

та ясна индикация, че би трябвало да очакваме и някои ключови приложения в типичен PC стил да се появят за нуждите на PS3 потребителите.

Всъщност бихме могли да си говорим още мно-о-ого дълго за интересните перспективи пред PlayStation3 и гейминга като цяло, но смятам да приключа само с две важни допълнения. Първото от тях касае бъдещето на суперуспешната

Eye Toy камера

Sony обявиха, че най-вероят-

но ще бъде разработено ново издание, за което за момента се знае само, че ще поддържа доста по-висока резолюция. Второто допълнение е по-скоро уточнение. PlayStation3 ще разполага всъщност с

два видео изхода

Sony уточниха, че видео процесорът на конзолата е толкова мощен, че той спокойно би могъл да обработва паралелно два видео "стрийма". Казано с думи прости – събирате отсега пари за втори телевизор, по-възможност

"HDTV ready". Само за миг си представете какво би означавало това за гейминга! Да речем, супер панорамна гледка при игрите с автомобили, или при спортните игри, простираща на цели два широкоекранни телевизора! Или пък всички досадни менюта (или пък картата на нивото/света), изведени на втори по-некачествен или по-малък телевизор, за да са ви непрекъснато под ръка! А сега нека някой ми каже пак, че електронните развлечения не са на ръба на еволюционен скок...

Nintendo Revolution



Всичко в името на геймъра

Нека започнем с това, че може би вече повече от година президентът на Nintendo, Самору Иуата, непрекъснато повтаряше (в една или друга форма), че пазарът за електронни развлечения се е превърнал в хардуерна напревара и че от това губят преди всичко оригиналните гейминг идеи. Мнозина видяха в това прикрито недоволство от факта, че Nintendo просто нямат финансовите мускули да се борят със Sony и Microsoft. Не знам доколко подобни съмнения имат почва, но не мога да не се съглася с изказаното на глас от Иуата сан – вече цяла вечност огромна част от игрите на пазара демонстрират твърде много технология и твърде малко оригиналност.

Може би и затова на своето прессъбитие преди Е3

Nintendo говориха твърде малко за хардуер

Като начало не стана ясно какви точно ще са характеристиките на централния процесор на Revolution. Всичко, което научиха журналистите, бе, че процесорът е разработван от IBM и че носи кодовото название "Broadway". Също толкова, ни повече ни по-малко, беше казано и за графичния чип на новата конзола, създаден от ATI и наречен двусмислено "Hollywood". Единствената засега конкретна цифрова информация, беше свързана със системната памет на Revolution – 512 MB (но без никакви уточнения относно нейния вид). Не беше показан дори

геймпадът на Revolution с негласната уговорка, че именно той ще е в основата на обещаваната гейминг "Революция" и Nintendo логично се притесняват да не бъдат окрадени от конкуренцията. Сред първоначалното леко разочарование заваляха и

Добрите... не, страхотните новини

Преди всичко стана ясно, че Revolution ще е 100% съвместима с игрите за Game Cube. Оказа се обаче, че това е само увертюрата. Nintendo обявиха абсолютно неговусмислено, че собствениците на новата конзола ще могат да си свалят онлайн (при това абсолютно легално) всяка от игрите от камалоза на Nintendo, излизали до момента за коя да

е от конзолите, произведени до момента от компанията – Nintendo 64, SNES и дори NES! Едно е сигурно – подобен жест до момента не си е позволявал нито един конзолен производител.

И като си говорим за "онлайн контент" – в осезаемо по-малката (в сравнение с PS3 и Xbox 360) кутия на Revolution очевидно има достатъчно място и за WiFi контролер. Очевидно Nintendo нямат намерение да повторят грешката, направена с Game Cube, и да пренебрегнат за пореден път Интернет като един от решаващите фактори в новия облик на електронните развлечения. Компанията обяви, че

Revolution геймърите ще могат да разчитат на онлайн съврис

покриваш цялото земно кълбо, макар да не стана ясно дали става въпрос за платена или безплатна услуга. Според мен Nintendo и тук ще предпочетат да продължат с жестоките към геймърите.

И все пак, както обикновено, най-силното оръжие на Nintendo си остават игрите. Mario, Zelda, Super Smash Bros, Donkey Kong и Metroid са само част от заглавията, които феновете ще могат да очакват най-вероятно още за премиерата на Revolution, запланирана засега за 2006-та година. Далеч поинтересно обаче е как точно новите издания на тези наистина легендарни поредици ще се възползват от забулената засега в мъгла "революционна" същност на новата конзола. Nintendo са доказвали неведнъж досега (особено с граничащата с гениалност концепция на Nintendo DS), че не само са способни да генерират "различни" игрални идеи, но и не се боят да ги реализират. А както чудесно знае всеки сериозен геймър – когато говори удоволствието от играта, хардуерът мълчи.

50 броя HiComm

Вземи 50-ия
юбилеен брой на
списание **HiComm**
и спечели една от
50-те награди.

Условията на играта търси в брой 50 на списание HiComm.



XEROX



Logitech



Computer Products

VALI COMPUTERS



Sony Ericsson

DISTRIBUTED BY
ASBIS



TIMES

GALDINI
LUXURY COLLECTIONS

www.sony.bg
POLYTRON



electron.bg

X-it

SAGEM

OLYMPUS

Contex

SIEMENS

TEKHOMARKET

Nintendo DS



Игрален тест, част 1

Точно така – в PS Mania вече си говорихме за DS, но тогава всичко беше (както сигурно сте разбрали) “разказ по картинка”. Междувременно обаче България се сдоби за пръв път със свой официален представител на Nintendo. Изведнъж от чуждестранна екзотика “играките” на култовата японска компания се превърнаха в сериозен фактор на българския пазар за електронни развлечения. И ето ме с един спретнат, малък (е, не чак толкова малък) Nintendo DS в ръка и с мисия да бъда дегустатор, форлойфер (това са пичовете, които се пускат първи по пистите на ски състезанията, за да “утъпчат” снега за състезателите) за нуждите на всеки, който се чуи “струва ли си?” Е, съжалявам, исках да издържа чак до самия край и там да ви кажа как стоят нещата, но

не мога – ей-богу, струва си! Струва си и още как! Нека сега видим защо точно. Преди всичко, ако сте пропуснали предишния материал – съкращението DS, означава “dual screen”, просто защото Nintendo DS има не един, а

два екрана

Странно наистина как нито един производител на преносими конзоли (а те не са един и двама) не се беше сещал до момента за тази “хитринка”. И какво от това ли? Ами какво ще кажете за факта, че по този начин се решава голяма степен един от основните проблеми на “хангелдовете” – този с размера на екрана. Не, графиката на играта не се “разделя” на две равни части, по една за всеки от екраните. Вместо това единият екран (условно ще го нарека “горен”) става основен, а другият – по-

мошен. На “помощния” екран може да бъде изведена всяка допълнителна информация, която иначе би заемала ценно място на основния екран – менюта, карти, статистика и бог знае какво още. Но чакайте, най-добро то тепърва предстои – т.нар. от мен “помощен” екран е “touch sensitive”, или на чист български – “отчитащ докосването”. Именно в комбинацията между тези два елемента се крие и гениалността на Nintendo DS концепцията.

Без излишни допълнителни ахкания и охкания ще побързам ви дам конкретен пример. Една от игрите, които ми бяха предоставени за нуждите на теста, беше фърст пърсън шутърът Metroid Prime Hunters. Във втората част на материала ще ви спомена повече за графиката, която предлага DS.

Сега просто не мога да не започна с

управлението

което се възползва перфектно от комбинацията “основен екран плюс помощен, touch sensitive екран”. В пакета на DS е включена и “писалка”, идентична с тази на повечето PDA устройства. Ето и как точно е разпределено управлението на MP: Hunters – нагоре и надолу на “кръстачката” (или “directional pad”, ако предпочитате) са заделени съответно за движението напред и назад, а ляво и дясно – за страйфа вляво и вдясно. Стреля се с десния “Shift” (DS има два такива, разположени в двата задни края на долния панел на конзолата). Дотук нищо впечатляващо, нали? Истинският купон обаче започна, едва когато разбрах, че с докосване и придвижване на “писалката” по помощния екран играещият управлява

абсолютно свободно

движението на добре познатия ви “мерник” (или с други думи – free look опцията). Не, наистина, ако не сте опитвали всичко това “на живо”, значи просто нямате никаква идея с каква лекота се играе един фърст пърсън шутър на Nintendo DS! При това без дори да ти се налага да поставиш конзолата на маса, да речем, за по-голямо удобство. Играл повече от половин час, държаейки DS-а в ръка без дори да усетя кога мина времето. Динамиката на играта беше невиджана и нечувана за мен поне до момента в конзолен FPS и можеше да бъде сравнена само и единствено с тази при прословутата (и също толкова гениална) PC комбинация “мишка плюс клавиатура”. Който се съмнява в думите ми, може просто да опита. Аз лично успях да изтръгна смутени извинения от не един и двама “неверници”.
следва продължение

ЗАПЛАХАТА НА МРЗ-ПЛЕЙЪРИТЕ

Проучване на британските анализатори от PointSec твърди, че масовото разпространение на флаш мрз плеъри и модели с твърд диск е потенциален риск за сигурността на фирмите. Проучването е доказало, че 84% от анкетиранияте служители разполагат с такъв плеър и го използват в офиса, за да прехвърлят файлове от служебния към домашния компютър и обратно. Рисковете, които се крият за подобни действия, са свързани като начало с възможността за разпространение на вируси. Освен това фирмите практически не могат да контролират какво служителите изнасят като информация от офиса. Макар и този проблем да не е нов (все пак дискетите има от повече от 20 години), мащабите му днес са по-сериозни заради значително нарасналия ресурс и размер на паметите. Макар че компаниите не могат да спрат служителите си от използване на флашове в ежедневието си, те трябва да въведат ясна политика и контрол върху файловете, които се копират и разпространяват, препоръчва проучването. В България положението е не по-малко сериозно, макар че няма статистика и официални данни за мащабите на тези действия. Все пак – кой не би занесъл в офиса си албум с мрз-ки на любимата си група?! Нищо, че НСБОП бди...



MIXED NEWS

INTERNET



АМЕРИКАНЦИ В МЕЙЛА

Актуално проучване на America Online изследва навиците на американците при използване на електронната поща. Статистиката отчита, че три четвърти от юзърите прекарват поне един час дневно, ровейки в пощенската си кутия. По този начин може да се твърди, че услугата "електронна поща" се е превърнала в неделима част от американското ежедневиe. 41% от анкетиранияте от AOL проверяват пощата си веднага след ставане от сън. 14% хвърлят едно око в инбоба преди лягане. Две трети от отговорилите твърдят, че два дни е най-дългият период, който могат да издържат през проверка на пощата си, а 40% си признават, че нощем нещо ги буди и поне веднъж са проверили да не би причината да е ново писмо, а не традиционното нощно плюскане (за него с повече подробности някой друг път). Особено впечатляващи са отговорите на специалния един процент от набожни американци. Те признават смъртен грях – четат писма и пишат емоционални излияния скришом по време на неделната църковна служба. Мейлът не е от дявола, но води към изкушение, да си знаете...

ЖИВОТЪТ НА ЕДНА НОВИНА

Няма по-добра новина от лошата новина, твърдят някои медийни анализатори. Всяка новина обаче умира и е въпрос за терористични действия тя да живее по-дълго. Друга стара мъдрост гласи, че няма нищо по-старо от вчерашен вестник. В онлайн света това не е вярно, защото за разлика от вестника новините остават публикувани и са достъпни от архивите значително по-бързо, отколкото ако трябва да разлистват или търсят старите вестници. Проучване на унгарския изследовател Зол-

тан Десо и екип върху навиците и използването на новините в най-големия унгарски портал Origo.hu (нещо като Dir.bg, но около 40 пъти по-голямо и поинтересно) доказва обаче, че животът на едно онлайн съобщение е сравнимо с актуалността на ежедневника. Точното време на актуалността ѝ е 36 часа. След три дни обаче тя изчезва в архивите и интересът към нея спада драстично. Изследователите обясняват това явление с т.нар. закономерност на тенденцията – смята се, че за трите дни всички потребители, които биха искали да прочетат новината, вече са я погледнали, и затова интересът към нея е практически нула. Друг важен компонент за популярността на един онлайн текст е неговото място в сайта. Така например средностатистическият потребител на www.origo.hu вижда 53% от новините, но прочита едва 7% от тях. По този начин новините, които изчезват от главната страница, съкращават допълнително хоризонта на живота си.

КОЙ СЕГА Е НОМЕР ЕДНО

В САЩ iTunes догонва по популярност онлайн-борсите за обмен на нелегализирано съдържание, твърди актуално проучване на NPD Group. Според проучването през март 1,7 милиона американски домакинства са се възползвали от услугите на iTunes, като също толкова потребители са теглили файлове напълно безплатно през LimeWire. Най-популярната програма за обмен на файлове е WinMX – 2,1 милиона домакинства. NPD са изчислили, че 4% от Интернет потребителите в САЩ свалят музика срещу заплащане, като средната им възраст е 33 години. Младите юзери предпочитат да точат безплатно и незаконно, като рано или късно обаче ще им се стъжни, твърдят американските маркетинголози.



HD-DVD ИЛИ BLU-RAY

Може би сте проследили, а може би не, но през последните месеци тече битката за избор на наследник на формата



DVD. Претенденти отново са консорциуми от производители, които искат да наложат своята собствена технология и така да спечелят сърцата на потребителите. От една страна, е HD-DVD, подкрепен основно от Toshiba и в не по-малка степен от Intel, IBM и Warner, а, от друга – Blu-Ray, поддържан основно от Sony и от Panasonic, Pioneer, LG и Philips. Една новина от последния месец като че ли накланя везните в полза на HD-DVD – Toshiba са успели да произведат носител с техническите инсталации, които се използват днес за направата на DVD-дискове. Това означава, че създаването на HD-DVD може да е значително по-евтино от това на Blu-Ray, където инвестицията в нова производствена технология е неизбежна. Toshiba твърдят, че могат да започнат с масовото производство на HD-DVD във фабриките си още от началото на 2006 година. HD-DVD дисковете са с капацитет от 30 гигабайта. Конкуренцията от Blu-ray предлага 50 гигабайта. Спорът между двете групи производители напомня за търканията при налагането на +/- стандарта при записващите DVD и за конкуренцията между Betamax, Video 200 и VHS преди около 20 години при видеокасетите.

APPLE ВЕЧЕ ОБИЧА INTEL

Пролетните конференции на Apple винаги носят интересни новини в ИТ-света. Шефът на Apple, Стийв Джобс, обича да съобщава за революционни промени именно тук – въвеждането на iPod, лицензираното сваляне на музика с iTunes, процесори Intel в Mac-овете от догодина. Процесори Intel в Mac-овете от догодина? Мнозина фенове на марката Apple реагираха като ужилени на тази новина и изразиха публично по форуми и Интер-

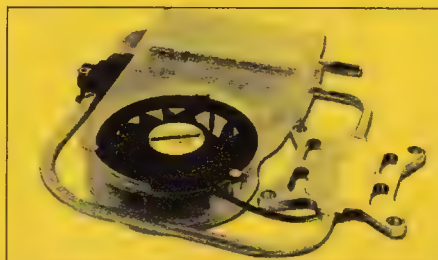
нет блогове своето разочарование, възмущение и огорчение от плановете на Джобс за бъдещето на компанията. Плановете предвиждат в средата на 2006 година да се появят първите модели с Intel процесори, а до края на 2007 година да бъде изцяло подновено моделното семейство на Mac. Така се поставя край на близо 20-годишно сътрудничество с IBM при разработката на процесори и PowerPC CPU-тата ще работят вече в други машини. Като една от причините за този стратегически ход се изтъква цената на Intel-ските процесори. Заради по-голямото си разпространение те са



значително по-евтини като производство от PowerPC, което ще позволи на Apple да предложи по-достъпни компютри за своите потребители. От друга страна, анонсирането на промяната е добре премерено във времето – предстоящата смяна от 32- на 64-битови операционни системи е момент, в който е подходящо да се сключват стратегически договори с хардуерните партньори. Производителя ще продължи обаче да залага на собствената си операционна система MacOS, така че Mac-феновете трябва да са спокойни – екстравагантността им е гарантирана за години напред.

ОХЛАЖДАНЕ С ТЕЧЕН МЕТАЛ

Компанията Sapphire ще въведе поредната авангардна технология, наречена Blizzard – Liquid Metal Cooling, в следващото поколение видеокарти. Това технологично чудо ще се появи само за топмоделите. По данни на производителя (www.napocoolers.com) охлаждането е около 40% по-добро от използваните до сега. Което автоматично означава и друго – много оверклок без прегряване!



ПОВЕЧЕ ПАРИЧКИ

Асоциацията на актьорите и Американската федерация за радио и телевизионни артисти подписаха споразумение с представители на гейминдустрията за увеличаване на заплащането с 36% за актьори, озвучаващи персонажи в най-новите компютърни загравия. Големият хит на сезона като Grand Theft Auto: San Andreas включва участието на холивудски знаменитости като Самюел Л. Джаксън, Денис Хопър, Бърт Рейнолдс и Питър Фонда. Увеличението за заплащане беше постигнато под заплахата за стачка и отказ за озвучаване на бъдещи проекти.

Друго искане на актьорите, което обаче не е било уважено, е отчисляването на комисиона от всяко копие продадена игра с техния глас. За пазар, оценяван на 10 милиарда долара годишно, това биха били много приятни суми. За тях обаче – следващия път със следващата стачка.



BLUETOOTH ЗАЩИТАТА ПРОБИТА

Хакери разработиха нов, по-съвършен начин за проникване и сваляне на информация до устройства с вграден Bluetooth. При предишния вариант достъп е бил възможен само в момента на закачането на две устройства – точно тогава те обменят идентификационна информация, която се прихваща. При новия вариант на хак по неясен механизъм това се заобикаля и само благодарение на това може да се осъществи достъп до всичко, намиращо се на дивайса.



ПОВЕЧЕ ТЕЛЕФОНИ, ОТКОЛКОТО ХОРА

Холандците са особен народ. След като преобърнаха Европа с главата надолу със своето "Nee" за евроконституцията, актуално проучване на Telesomtrarer отчете, че 100,4% от населението на ниските земи притежава мобилен телефон с достъп до Интернет. Изчислено в милиони, това са 16,4 милиона или малко повече от обитателите на държавата. Проучването отчита не броя на апаратите, а броят на активните SIM-карти. Подобно на българския пазар, хората купуват по няколко карти по различни причини. Анализаторите отчитат например, че много потребители имат минимум по два SIM-а - един служебен и един личен. Други прилагат тактиката 2 в 1 - достъпност с два телефона през мрежите на два различни оператора за по-добра отчетност на сметките. Трета причина за високия брой SIM карти е и използването им за "други" нужди встрани от провеждането на разговори - например в преносими компютри за безжичен достъп до Интернет през GPRS и EDGE. Анализаторите посочват още една област за използване на SIM-овете, като дават пример с Дания. 150 хиляди карти там са регистрирани за използване в алармени инсталации и във вятърните електрогенератори, като в случай на авария или възникнал проблем те изпращат на секундата сигнал до съответните екипи. Проучването отчита, че около 80% от жителите на Холандия действително притежават мобилен телефон и го използват за говорене. Други държави, където процентът на активните SIM-карти надхвърля 100, са Швеция (104 %) и Израел (105%). Близко до заветната граница са Финландия с 98% и Дания и Естония с по 95%.

ГЕРМАНСКИТЕ ТЕЛЕФОНИ ВЕЧЕ СА ТАЙВАНСКИ

Siemens продава бизнеса си с мобилни телефони на тайванския производител BenQ. По този начин германският производител приключи сагата от последната една година, в която съществуването на бизнеса с апарати беше постоянно поставяно под съмнение заради генерираните загуби. Още от есента ще са факт първите модели телефони с марка BenQ Siemens или само BenQ. Макар че първоначалната информация беше, че тайванците

са получили право върху марката Siemens за следващите пет години, всъщност ефективно те ще могат да я използват още максимално 18 месеца. С продажбата на бизнеса си с мобилни телефони Siemens почти окончателно се изтегля от производството на потребителски стоки, като единствено фабриките за крушки Osram остават връзка между крайните консуматори и електроконцерна. Сред причините, довели до тази така очаквана раздяла, са закъсняло въвеждане на интересни функции и бързост в софтуера. Ако все пак имате апарат Siemens, запазете го - скоро ще можете да го продавате като антика от славното германско минало.

НОКИЯ ТЕЛЕФОН С 4 ГИГАБАЙТА ПАМЕТ

Моделът от серия N с номер 91 наистина притежава четири гигабайта памет! Освен това той е с 2 камери - дгвумегапикселова (на предния панел) и 1.3 мегапикселова отзад на телефона, дисплей 176x208 и 262 000 цвята. Има вграден високоговорител, звукови команди, HiFi рингтонове и всички подобни екстри на по-малките си братя. Разбира се, моделът е 3G съвместим: има трансферна скорост от 384 kb/сек, поддържа WiFi (802.11b и 802.11g) и има Bluetooth. Операционната система е Symbian 60, работи с XHTML и има мейл клиент. За запалените меломани финландският производител е предвидил (безплатно за този модел) услугата Nokia Visual Radio - музикален и видео сървър с възможност за сваляне на огромно количество медия във форматите MP3, AAC, Real и WMA. Размерите му са 113 x 51 x 22 мм и тежи 160 грама. Батерията му изкарва в режим на разговор 3-4 часа, а в изчакване 7 дни. Моделът се очаква в края на тази година. Цена: за сега няма, или поне не я казват :-).



ТОЗИ СТРАНЕН СТРАНЕН ОНЛАЙН СВЯТ

Китайският геймър, който заколи свой приятел заради онлайн играта "Legend of Mir III", защото продал неговия уникален и безценен "Dragon Sabre" без да го попита за разрешение, получи доживотна присъда. Това е един от най-абсурдните инциденти в света на онлайн игрите, доказващ, че понякога хората във виртуалната реалност губят усещането за разликата между виртуално и реално. 41-годишният Ки Чънгуей ще изкупи с най-тежкото наказание своето престъпление. Драконовият меч бил взет назаем от Дзъ Кауян и след това продаден за около 680 евро чрез онлайн търг. Ки се вбесил от постъпката на приятеля си и го наръгал в гърдите с нож. Преди това Ки се оплакал в полицията заради кражбата, която обаче отхвърлила жалбата му под предлог, че виртуалните предмети не са защитени от закона. Дзъ предложил да върне парите на приятеля си. В яда си обаче Ки се промъкнал в жилището на Дзъ през нощта и извършил немислимото. Пекинский съд го осъди на смърт, но на по-горна инстанция присъдата е заменена с доживотно наказание. В Китай онлайн игрите предизвикват социален бум и се радват на огромна популярност. В комплект с това върви усилен търговия на спечелени в играта предмети, което не рядко води до скандали и караници в реалния живот. Геймърските кланове в Шанхай планират да създадат специален орган, който да се справя с подобни конфликти. Според направени оценки годишният оборот от продажба на виртуални предмети в онлайн игрите се оценява на близо 800 милиона долара. Дори Sony оценява маркетинговия потенциал на този бизнес и възнамерява да стартира собствен онлайн търг, специално за предмети от Everquest.

ЗАЛОВЕН Е НАЙ-ОПАСНИЯТ ХАКЕР В СВЕТА

39-годишен мъж беше задържан в Лондон от британските власти. Той е обвинен в извършването на компютърни престъпления и неоторизирано проникване в 53 сървъри на NASA, американската армия и Военното министерство. През 2002 година действията му са определени от един американски прокурор като: "Най-голямото проникване във военни компютри на всички времена". Като пример за престъплението му се дава влизане в мрежата на Форт Майер, където той е успял да получи администраторски права, след което е изтрил 1300 потребителски профила, както и други системни файлове. Освен това е откраднал пароли за достъп и си е осигурил достъп до други машини. Британецът е работел преди време като системен администратор, но напоследък е бил безработен. Щетите, които е причинил с действията си преди четири години, се оценяват на един милион долара.

След като порядъчно си посърфирал из мрежата, видял си къде какво има и кой какво прави, не може да не ти е минавало през ума сам да запретиш ръкави, да бръкнеш в казана с усойниците и да сграбчиш уеба за врата. Да си направиш собствен сайт, на който да казваш разни неща на колегите потребители, да им споделяш интересите и мечтите си, да ги караш да четат прозренията ти за живота, вселената и каквото там беше третото. Интересно би било и те да могат да ти отговарят, да ти казват колко си готин и колко им е харесал сайтът ти, да коментират статиите ти. Макар че след известен опит непременно ще се сдобиеш със съмнения относно здравословното психическо състояние на глобалния интернет разум и дали имаш нужда той да пише по твоята страница.

Дългият път на програмиста

За изграждането на която и да било уебстраница е нужен комплекс от познания. Особено задължително е познаване-



Пътят на уебпрограмиста и пътят около уебпрограмиста

то на HTML. Макар че има много визуални редактори, а дори и Microsoft Word може да запазва документите си в този формат, знанията за него са в основата на всичко останало. HTML е езикът, който описва как да се представя текстът на страницата, кое къде да е разположено, какви картинки и препратки да има и така нататък. Най-лесният начин да се срещнеш с него е като избереш View Source от View менюто на Internet Explorer. Впечатляващо е, че с помощта на малко количество развален английски, HTML кодът изглежда почти разбираем. Човек се окриява от мисълта как може да отгатне какво правят голяма част от ограничените в триъгълни скоби тагчета. От тук до закупуването на съответната техническа литература остава съвсем малко. А добрите сърфисти си намират информацията и онлайн. Мога горещо да препоръчам на любопитните адреса www.w3schools.com, където има доста добри ресурси по темата. И достатъчно кратки при това, за да не предизвикват главобомайване и световъртеж.

След като човек се нарадва достатъчно на уменията си да прави разни шарени таблички, му се прищява да пораздвижи нещата и да добави малко интерактивност към страницата. Да накара менютата да падат, картинките да се сменят, щом сложиш мишката над тях,

съдържанието на страницата динамично да се променя. И преди да се усетиш, вече въртиш цикли на JavaScript и се опитваш да забиеш браузъра. Кое е задача с нищожна сложност при наличието на най-елементарни познания по програмиране. А в отсъствието на такива познания е дори още по-лесно.

Все още е спорно дали технологията на каскадните стилове (CSS) спестява или отваря допълнителна работа по време на разработка. Но ако се наложи за една нощ да се промени външният вид на сайт, съдържащ десетки и стотици страници, без CSS ще бъде много трудно. Крайно неприятно е усещането, когато трябва да обясняваш значението на думата невъзможно на някой, който има да ти плаща заплатата на петнадесето число. С CSS задачата става постижима, защото външният вид се описва на едно място, а промените се отразяват навсякъде.

Кръстопът за никъде

Стигнахме до средата на пътя, макар че оставаме Flash технологията настрана, както и Java аpletите. Те сами по себе си са много съблазнителни и ако сте с по-голям от средния коефициент на любопитност, може да се набъркате и в тях. Вече умеете да правите и показвате чудесни страници. Но все още демонът на съмнението крещи с пресипнал глас, че

познанията не стигат. Знаете какво трябва да направите, за да доставите вашата информация на клиента, но идея си нямате как да си направите дори и най-обикновена книга за гости. Или каквото и да било друго, което е свързано с получаване на данни от потребителя. Следва да пристъпите по криволичещата пътека на сървърното програмиране. Която започва с кръстопът. На него има много табели. Изборът е и труден, и лесен. Но винаги може да се разреши с хвърляне на монета. В едната посока е широкият и добре осветен път на Microsoft. По него се движи само един модел автомобил, има много регулиращи знаци, пунктове за събиране на магистрална такса и катаджии. В другата посока е Java аутобана, по който летят мощни всъдеходни машини, изискващи дълбоко и широко познание и постоянна оперативна концентрация. Встрани са криволичещите пътечки на свободните скриптови езици като Perl и PHP. По тях може да тръгне всеки, стига да няма амбиции за околосветско пътешествие.

Има и други възможности, някои хора дори сами си секат просеки в гората, със собствени уебсървъри и специализирани програмни решения.

Тъй като целта на сървърното програмиране е обработката на данни от и за потребителите, редно е да се запитаме

как и къде ще се записват тези данни. По-малките проекти ползват файлове от операционната система. Но това решение издъхва при по-сериозно натоварване, освен ако не са приложени висши програмни умения и трудоемки похвати, които много трудно биха оправдали вложените в тях усилия. Затова неминуемо стигаме до базите данни и езика SQL, с чиято помощ човек може да обръща внимание на самата информация и по-малко на конкретната реализация и проблемите на производимостта и надеждността. Поради удобствата при разработката и безплатните бази данни като MySQL и Postgres, използването на SQL е предпочитано дори и при много малки проектчета.

След като е минал през всички тези

ва, което се предлага на потребителя, по същество е едно и също. Затова по-мързеливите (а според една друга теория – и по-интелигентните) програмисти не само използват повторно собствения си код в различните сайтове, но които работят, но и търсят възможност да използват чуждите разработки.

Това става възможно с помощта на свободния софтуер и отворения код.

Вместо да пишете всичко сами, потърсете в интернет. Голям е шансът някой вече да е написал това, което ви трябва и дори да го е пуснал за свободно ползване в мрежата. Ключовата дума е CMS или Content Management System. В груб, но точен превод на български – система за управление на съдържанието.

Съставянето на сайт с помощта на

ност на напредналите уебразработчици да ги модифицират и ръчно, според специфичните особености на конкретния проект. Това им дава голяма гъвкавост, като същевременно им спестява големи количества тривиален код, който е необходим за стандартните функционалности.

Освен при инсталацията и процеса на създаване на сайт, системите за управление на съдържанието се отличават и с лекота на последващата поддръжка и начините за актуализиране на информацията. Това могат да правят дори хора с минимални компютърни умения. Толкова минимални, колкото са достатъчни, за да се кликат бутони с мишката и да се попълват и редактират уебформи.

За по-сериозните сайтове някои CMS продукти предлагат многоезична работа, нива на одобрение на материалите, статистика на посещаемостта и потребителското поведение и други екстри, които подобряват контрола върху работния процес и закриват сънищата на проектните мениджъри от кошмари.

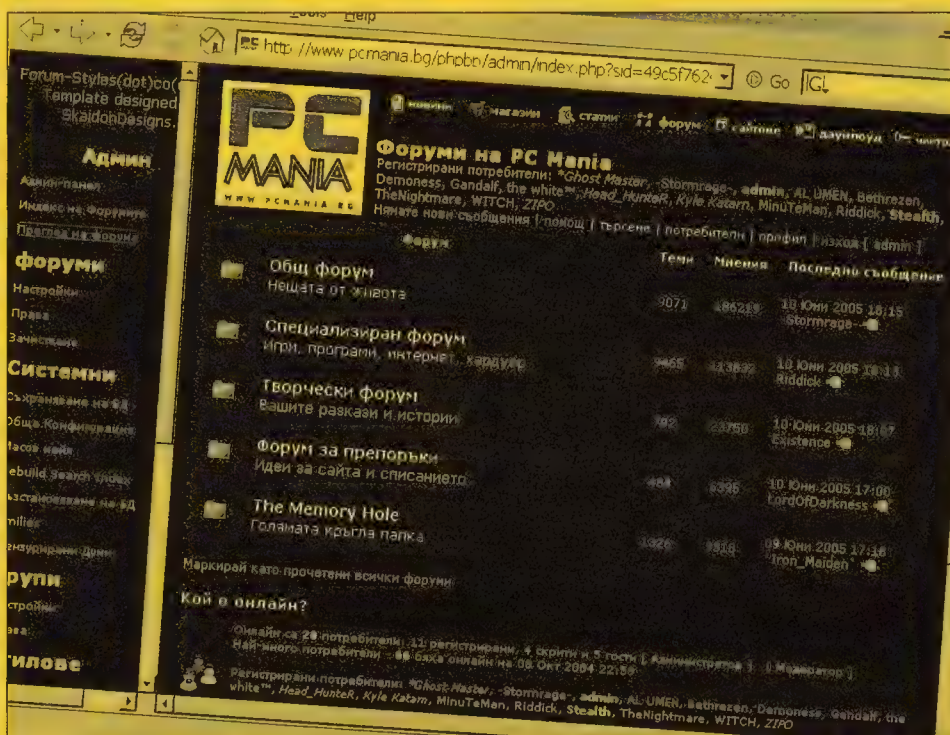
Кръстопът за навсякъде

Конкретни продукти, които да решават всички проблеми, е трудно да бъдат препоръчани, тъй като все пак има значение какво точно искате да направите. Като добри отправни точки могат да бъдат споменати PHPNuke за портални сайтове и PHPBB за интернет форуми. Иначе почти всеки по-сериозен интернет проект е довел до създаването на някаква форма на специализиран CMS, с който изобретателите му да се гордеят. Така че, по-добре е да измислите първо какво искате и едва тогава да си потърсите подходящ CMS, отколкото да си харесате продукта и да си кажете – я, сега да видим какво можем да измислим с това нещо. Макар че и така са се появявали интересни места под кибернетичното слънце.

Кой път да избереш? Този на програмиста, или другия – по-прекия? Това си зависи изцяло от теб. От това дали искаш да се занимаваш с интернет и дали смяташ, че след няколко години все още ще го искаш. Защото отнема време и много усилия. Не че е нужно да правиш избор въобще. Можеш да си платиш и да получиш това, което желаеш. А после да го експлоатираш, както намериш за добре. Или да не плащаш нищо, а просто да си останеш обикновен потребител; в което има достатъчно чар и не коства много усилия. Или да изгасиш компютъра и да отидеш да пиеш кафе с приятели, което пък понякога изисква усилия, но почти винаги си струва.

И въобще... всеки път оттук води навсякъде. Важното е да крачиш леко и с удоволствие. И щом се спънеш да не се обръщаш назад. Иначе всички пътища за теб ще водят обратно до кръстопътя. Където рано или късно ще ти омръзне ужасно.

Иван Дончев



стъпки и се е научил да прави уебстраници с достатъчно динамично съдържание, човек обикновено напълно е забравил защо се е захванал първоначално с цялата тази работа и какво е искал да прави. А междувременно няколко от далеч по-мързеливите му приятели вече си имат собствени сайтове, форуми и блогове, в които купи усилен виртуален живот и се случват разни интересни неща. И как е станало това?

Околовърхът шо се CMS

Много от интернет сайтовете имат сходна структура. Някаква главна страница, новини, статии, коментари, форуми, анкети, контактна информация, възможности за търсене... И доста хора всъщност сядат да пишат един и същ сайт от самото начало. Крайният резултат може да изглежда по-друго яче, да бъде написан по различен начин и език, да живее върху различни бази данни, но то-

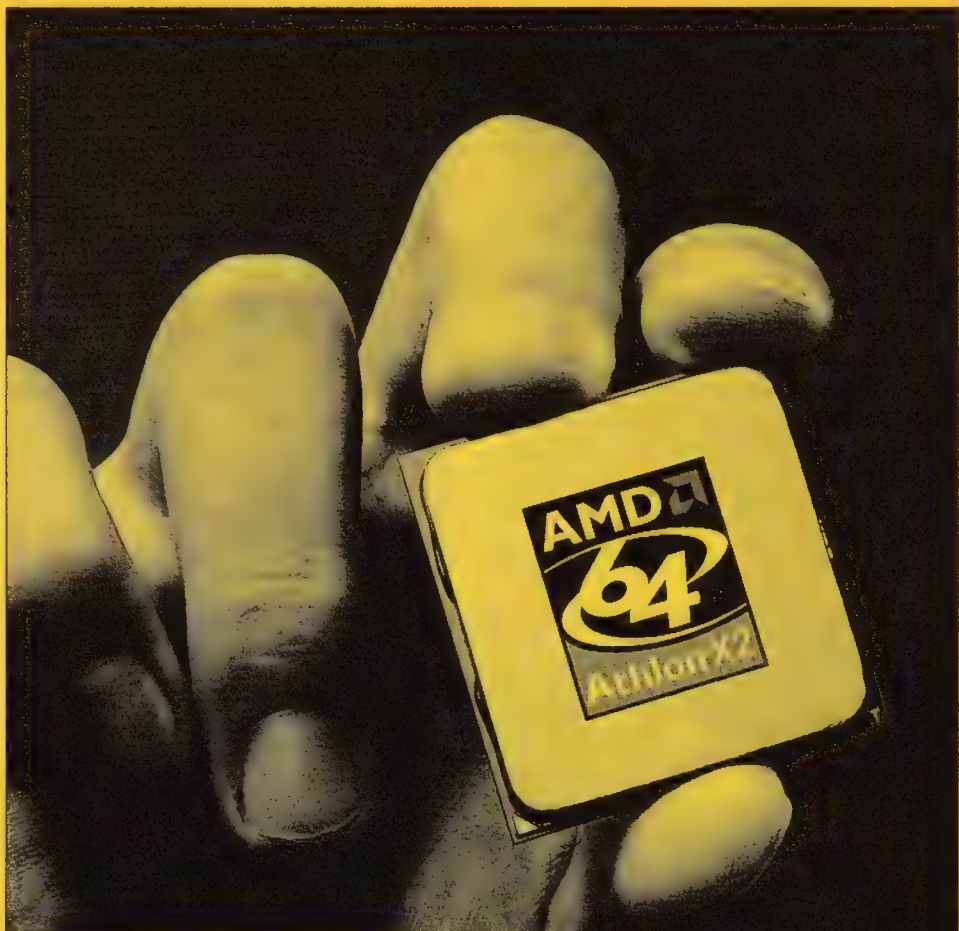
CMS изисква малки или дори никакви програмни умения. Но дори и професионалистите си спестяват много време и усилия с помощта на готов CMS. Тези системи обикновено са плод на многогодишен труд и сериозен опит в областта на уеб програмирането. Затова функциите, които предлагат, са изключително много, осигуряват се от качествен и надежден код и са тествани на множество реално работещи уебсайтове.

Структурата им е модулна, което позволява сами да избирате какви функции да има вашият сайт и кои неща смятате за излишни глезотии. Ако искате анкети – просто инсталирате модула и създавате нова анкета. Ако искате търсене – има си модул за търсене. Ако искате снимки на семейството ви – инсталирате модула и после сядате да сканирате.

Стандартните програмни езици, на които се пишат CMS системите и свободата на отворения код дават възмож-

Многопроцесорни работни станции и сървъри се предлагат от много години. Предимството им естествено е в производителността – всеки допълнителен процесор увеличава (макар и не двойно заради несъвършенствата на платформите и софтуера) броя инструкции в секунда, които се изпълняват. Естествено не всички програми са подходящи за паралелна обработка от няколко процесора едновременно – освен при сървърните приложения ускорение би могло да се постигне най-вече при мащабни симулации и обработката на 3D, видео, звук или изображения. С добавянето на втори процесор производителността може да се увеличава с около 80% при добре оптимизиран софтуер.

За изпълнението на по-тривиални задачи като слушане на музика, гледане на филми или браузване в интернет и един процесор е повече от достатъчен. На практика не всяка програма, която би спечелила от допълнителните процесори, се възползва от тях, защото голяма част от софтуера е написан с оглед изпълнението му върху един-единствен процесор (каквото все още е масовият компютър) и съответно просто игнорира останалите.



Двухядрени процесори

Такива са и повечето настоящи игри (въпреки че всъщност са подходящи за паралелизиране и в бъдеще може да се очаква да бъдат оптимизирани за многопроцесорна работа).

Един допълнителен процесор би ускори и програмите, в които не е заложена паралелна обработка. Това се получава ако се изпълняват по няколко такива програми едновременно – например компресиране на DVD disk в DivX-формат и пускане на някоя игра.

По принцип човек винаги има пуснати поне няколко програми във фонов режим (процесите на самата операционна система, антивирусен софтуер и т.н.), но повечето от тях не заемат много ресурси и цялостната производителност се намалява от тях незначително. Въпреки това допълнителният процесор е от полза.

Хората не обичат да чакат и понякога се гразнят дори от закъснение от няколко милисекунди между цъкване на мишката и отварянето на съответното меню. При многопроцесорните системи това се случва много по-рядко (вероятността при леки приложения два или повече процесора едновременно да са натоварени клони към нула) и у потребителя се създава субективно усещане за много по-голяма бързина („отзивчивост“).

Pentium D 8xx

Идеята на Pentium4-архитектурата е да се постигне висока тактова честота дори с цената на по-малко извършена работа всеки такт (етапите на 90nm P4 конвейера бяха увеличени до 31 и в доста случаи производителността се влоши). Въпреки това Intel прецениха, че няма смисъл да пускат 4GHz процесори и спряха на 3.8GHz. Един от проблемите с увеличаването на честотата е охлаждането – P4/3.8GHz отгва наг 115W. За да се увеличи честотата, е необходимо или за пореден път да се увеличи броят на етапите (но очевидно по-нататъшното им увеличение няма да се отрази добре на P4-архитектурата), или да се използва по-фина производствена технология (за съжаление 65nm се очаква да се появи не по-рано от 2006-та, но ако съдим по прехода 130nm->90nm P4 дори при 65nm не би достигнал над 4.3GHz). Вместо повече мегагерци Intel угвоиха кеш паметта и

добавиха поддръжка за 64-битовите режими на AMD (за които твърдяха по-рано, че са ненужни). В дългосрочен план обаче такива козметични промени не са достатъчни – за да се продават новите процесори, са необходими по-осезаеми подобрения.

Първите двухядрени (DualCore) процесори на Intel се наричат Pentium D (по аналогия с Pentium-M, само че с D за Desktop) – без четворка в името, въпреки че имат P4 ядра (90nm „Е“-модификацията). Всяко от ядрата угва с по 1MB L2 кеш памет (общо 2MB). Синхронизацията между кеш паметите на различните ядра (промените, извършени от едното ядро трябва да станат известни и на другото) се осъществява чрез процесорната шина – също както при двупроцесорните Хеоп гръни платки. Единствената разлика е, че при Хеоп двата процесора са в различни цокли, докато при Pentium-D са в един цокъл, корпус и силициев чип. По никакъв

начин не се използва физическата близост на ядрата. Една-единствена бавна външна шина се споделя от две ядра и се използва не само за връзката помежду им, а и за основното си предназначение – комуникацията с чипсета (а оттам с RAM паметта и останалите периферни устройства в компютъра). Като цяло нито един P4-базиран дизайн не впечатлява с особена рационалност. В случая първият двуйдрен процесор не е нищо повече от сбор на съставните си части. Притиснати от липсата на време, Intel бързат да изкарат на пазара, каквото могат (догодина можем да очакваме P-M- базирани настолни процесори, които може би ще прекъснат черната серия, започнала с i820, по-късно P3-1.13GHz и т.н.).

Pentium D поддържат повечето екстри на досегашните P4 6xx и 5xx – SSE3 инструкции, NX-bit за защита на паметта, EIST технология за пестене на енергия (намаляване на честотата до 2.8 GHz при слабо натоварване) и x86-64bit. Използват LGA775 цокъл, 800QPB/200MHz шина (6.4 GB/s), изработени са по 90nm технология и са изградени от общо 230 милиона транзистора, заемащи 206 кв.мм. площ. В наименованието се използват 8xx моделни номера – 820 (2.8 GHz, формално не поддържа EIST защото няма какъде да му спадне честотата), 830 (3 GHz) и 840 (3.2 GHz). HyperThreading технологията е деактивирана в Pentium D процесорите, така че всяко ядро изпълнява само по една нишка.

Ниската тактова честота (P4 670 и 570 работят на 3.8 GHz) води до ниска производителност при софтуер, който не използва второто ядро. За ниската честота на двуйдрените процесори основният виновник е охлаждането – Intel не съобщават максималната отделяна мощност, а само препоръчителната, според която да се изработват радиаторите – 95W за 820 и 130W за останалите. Това е твърде много и едва ли можем да очакваме повече от 3.4 GHz модел преди преминаването към 65nm технология.

Другият недостатък на двуйдрените Pentium-и е това, че са несъвместими с настоящите чипсети – работят само с най-новите: Intel i945/955, nF4 SLI Intel Edition и ATI CrossFire. VIA, SiS и ALi се очаква да пуснат нови версии на досегашните си модели, които да добавят поддръжка за Pentium D.

Основното предимство на Pentium D е цената – тъй като двуйдрените процесори са в долния край на MHz скалата, цените им започват от ~250\$ – малко над P4 540.

Pentium XE 840

Extreme Edition линията на Intel също получи двуйдрен представител. Четворката е изпаднала от името, а и за първи път XE процесор е с моделен номер. Раз-

ликата между P-XE 840 и обикновения двуйдрен P-D 840 е това, че при Extreme Edition е активирана HyperThreading технологията – всяко от ядрото представява по два логически процесора (получават се общо 4 – 2 физически и 2 „виртуални“). Освен това неизвестно защо EIST е изключена. За разлика от предшественика си (P4XE 3.73GHz) двуйдреният P-XE не използва 1066QPB/266MHz (8.5GB/s), а обикновената 800QPB шина (когато една шина се споделя от повече устройства – един допълнителен процесор в случая – е по-трудно да се достигат високи честоти, въпреки че точно споделените шини имат още по-голяма нужда от увеличение на пропускателния капацитет). Ползата от HyperThreading при двуйдрените процесори не е толкова голяма, както при обикновените P4 – повечето приложения нямат нужда от 3-ти и 4-ти процесор, а в доста случаи се наблюдава дори забавяне (може би поради несъвършенства на операционната система). При всички положения минималното увеличение на производителността дори в редките случаи когато наистина съществува не може да компенсира разликата от 500\$ между P-D 840 и P-XE 840.

Athlon64 X2

AMD все още не са достигнали тавана на тактовата честота – 90nm им процесори евентуално ще работят на 3GHz и дори 3.2GHz ако се използва Strained Silicon производствен процес както при A64FX55 (Intel прилагат такъв процес за всички свои 90nm процесори). Затова за разлика от Intel AMD не са принудени да изкарват веднага двуйдрени процесори, но въпреки това ги пускат още сега, за да не изглеждат изостанали.

В Athlon64 (K8) архитектурата двуйдреният дизайн е заложен още от начало (2003-та) и е доста по-развит от този на P-D. Всяко от ядрата на A64X2 има собствена 64-битова връзка с един от модулите на възрастния „северен мост“ – System Request Interface. Връзките работят на тактовата честота на процесора (засега до 2400MHz – 19.2GB/s). По този начин закъсненията при синхронизация на кеш паметите са повече от два пъти по-малки в сравнение с тези при P-D. Възрастният контролер на паметта си остава предимство както и при единичните A64.

A64X2 няма проблеми с чипсетите и може да работи във всяко Socket939 гнездо, което поддържа обикновените 90nm A64. Изключение прави VIA K8T890, но при него става въпрос по-скоро за грешка на VIA, отколкото за несъвместимост на A64X2 – всички A64 процесори използват отворен HyperTransport интерфейс и съответно ако той е реализиран правилно, няма причина за несъвместимости.

Предлагат се четири модела A64X2 – с

по 512K кеш на ядро (общо 1MB) работещи на 2.2GHz (4200+) или 2.4GHz (4600+) и с по 1MB кеш (общо 2MB) на 2.2GHz (4400+) или 2.4GHz (4800+).

A64X2 се произвеждат по 90nm Silicon-on-Insulator (Sol) технология, изградени са от 154 (за вариантите с 2x512K кеш) или 233 (при вариантите с 2x1MB) милиона транзистора, заемащи съответно 147 или 199 кв.мм. площ. Използват най-новите E4/E6 ревизии поддържащи x86-64, Cool'n'Quiet (технология поддържаща EIST), NX-bit и SSE3 инструкции.

AMD са обявили, че теоретичната максимална отделяна мощност за процесор от A64X2 фамилията ще е 110W. Тази стойност най-вероятно е презастраховка като в нея се включват и бъдещи 2.6GHz или по-бързи модели, тъй като 130nm A64 3800+ е с показател 89W, а на практика консумира повече от A64X2 4800+.

Athlon64 определено е най-бързият x86 процесор в момента – досегашният фаворит FX55 (2.6GHz, 1MB кеш) при почти всички приложения изпреварваше P4/XE 3.8GHz с 2MB – основната слабост на A64 беше MPEG/DivX компресията, където HyperThreading се проявява като значително предимство за P4. Новите A64X2 елиминират това предимство (и те изпълняват по две нишки едновременно, при това далеч по-ефективно от HyperThreading).

Приложенията, при които Pentium D 840 (двуйдрен) или XE 840 (двуйдрен с HyperThreading) успяват да изпреварят който и да било A64X2 (двуйдрен), са голяма рядкост. Всъщност по-успешен конкурент на A64X2 е A64FX55, тъй като при приложенията, които не се възползват от второто ядро (например при игрите), FX55 излиза напред поради по-високата си тактова честота.

Единственият недостатък на A64X2 е цената – надбавката спрямо A64 със същите тактова честота и кеш памет е по-малка, отколкото разликата между Pentium 8xx и 5xx, но тъй като A64X2 се предлага само на високи тактови честоти, цените му започват от над 500\$. Липсата на по-бавни (и по-евтини) A64X2 се дължи на ограничения производствен капацитет на AMD – затова двуйдрените процесори се пускат първоначално при модели с цени между 500\$ и 1000\$. Така няма да се получи търсене, което да не могат да задоволят. По същата причина двуйдрените Opteron модели първоначално са осемцокълните 8xx (с цени над 1500\$), а едва по-късно се очакват 2xx и 1xx. Двуйдрени AMD процесори на разумни цени (под 250\$) не може да се очакват преди да завършат новата фабрика (Fab36) с 300mm пластини, а масови и евтини (Sempron) – не и преди 65nm технологията.

Стоян Спаниев

Първите локални мрежи (Local Area Network) по Ethernet технология работеха със скорост 10Mbps (теоретична максимална скорост 1.25MB/s), използвана за преносна среда коаксиален кабел с BNC конектор, който тръгва от първия компютър и минава през всеки следващ, докато стигне до последния (на всеки компютър/мрежова платка се слагаше „Т-конектор“, към който се включваха двата кабела към съседните компютри, а на крайните два компютъра вместо втория кабел се слагаха „терминатори“ – тапи). Този подход имаше няколко недостатъка – усложнено окабеляване, споделена скорост (каналът за връзка е един-единствен за всички компютри) и гр.

размер на пакетите намалява натоварването на процесора и увеличава общата скорост на мрежата (по-малък брой пакети – по-малко служебни и повече същински данни). Естествено, ако се комуникира с 10/100 устройства, трябва да се използват обикновени 1500byte пакети. За съжаление не всички Gigabit устройства поддържат Jumbo Frames.

В момента повечето съвременни гръна идват с вграден Gigabit Ethernet контролер, PCI платките струват около 20 лева, а Switch с 4 10/100/1000 порта ~100\$ (срещу ~10\$ за 5-портов 10/100 Switch).

Към края на 2006-та година се очаква появата на 10Gigabit Ethernet стандарт за медни кабели. За съжаление твърдите дискове на компютрите не са достатъч-

отдалечени офиса в обща мрежа – обикновено етичните Router/Firewall могат да работят и като крайна VPN (Virtual Private Networking) точка.

D-Link Gamer Lounge

Рутерите на D-Link DGL-4100 и DGL-4300 (DGL-4100 с вграден WLAN AP .11b/g) поддържат множество Router/Firewall функции – VPN, NAT и SPI (Stateful Packet Inspection) Firewall, MDI/MDI-X (автоматично открива дали мрежовите кабели са прави или „кръстосани“/Uplink), пълният набор функции за безжична сигурност (виж по-долу), имат много добра производителност, 10/100Mbps WAN порт за интернет връзка и две специално отличаващи ги характеристики – вгра-

Ethernet: Wireless и Gigabit

часть II: Gigabit Ethernet

По-късно 10Mbps Ethernet мрежите преминаха на медни кабели усукана двойка CAT3 (категория 3 – колкото по-висок е номерът, толкова по-голяма честотна лента/скорост поддържа кабелът) и конектор RJ-45 (за до 8 проводника, но се използва само 4 от тях) – подобен на телефонните конектори (RJ-11). При тях и топологията на мрежата се променя – всеки компютър се свързва с отделен кабел към някой от портовете на централния (или централните, ако са няколко, свързани помежду си) концентратор (Hub) или комутатор (Switch). Switch-овете, работещи на по-високо ниво препращат пакетите само към този порт, за когото са предназначени, а не към всички (т.е. скоростта не се споделя). Освен това става възможно едновременно приемане и предаване на данни (full duplex), което е предпоставка за практически удвояване на скоростта (спрямо режима с изчакване half duplex при коаксиалния Ethernet). Последващият стандарт Fast Ethernet увеличи скоростта на връзката до 100Mbps (естествено запазвайки обратна съвместимост – 10/100 Fast Ethernet).

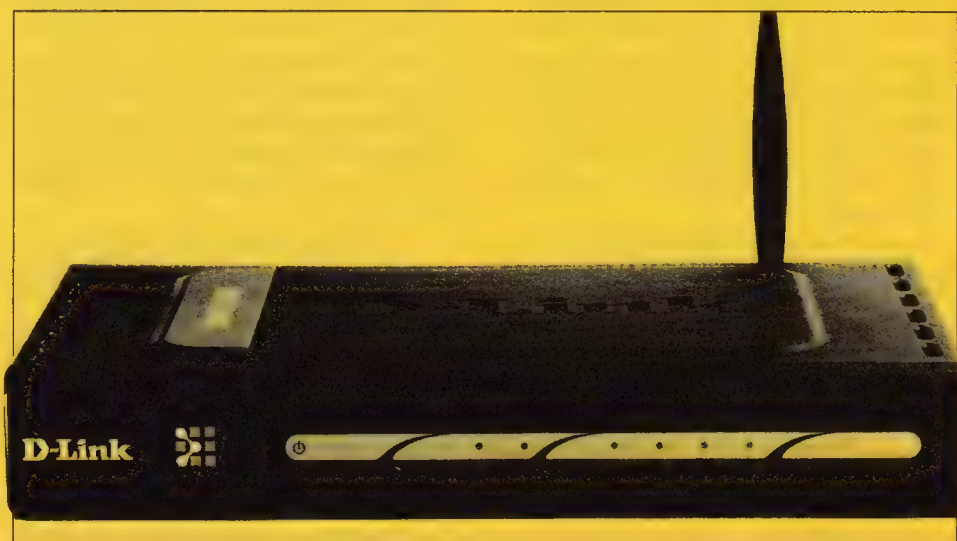
От няколко години все по-голяма популярност придобива по-новия 10/100/1000Mbps Gigabit Ethernet – скоростта отново е увеличена, не са повишени изискванията към кабелите, но се използват и осемте проводника. С Gigabit Ethernet дойде и друго нововъведение – Jumbo Frames. Пакетите при предишните стандарти са с големина 1500byte, а Jumbo размерът е 9000byte (по-голям бил неподходящ заради използваната корекция на грешки CRC32). Увеличеният

но бързи, за да се възползват от този стандарт – дори 1Gbps Ethernet (до 125MB/s) е по-бърза от реалната скорост на твърдия диск (пог 100MB/s), така че от 1Gbps първоначално ще се възползват само сървърите с мощни RAID масиви и участниците от големите комуникационни мрежи, където се концентрира трафикът от множество крайни устройства (компютри) и сървъри.

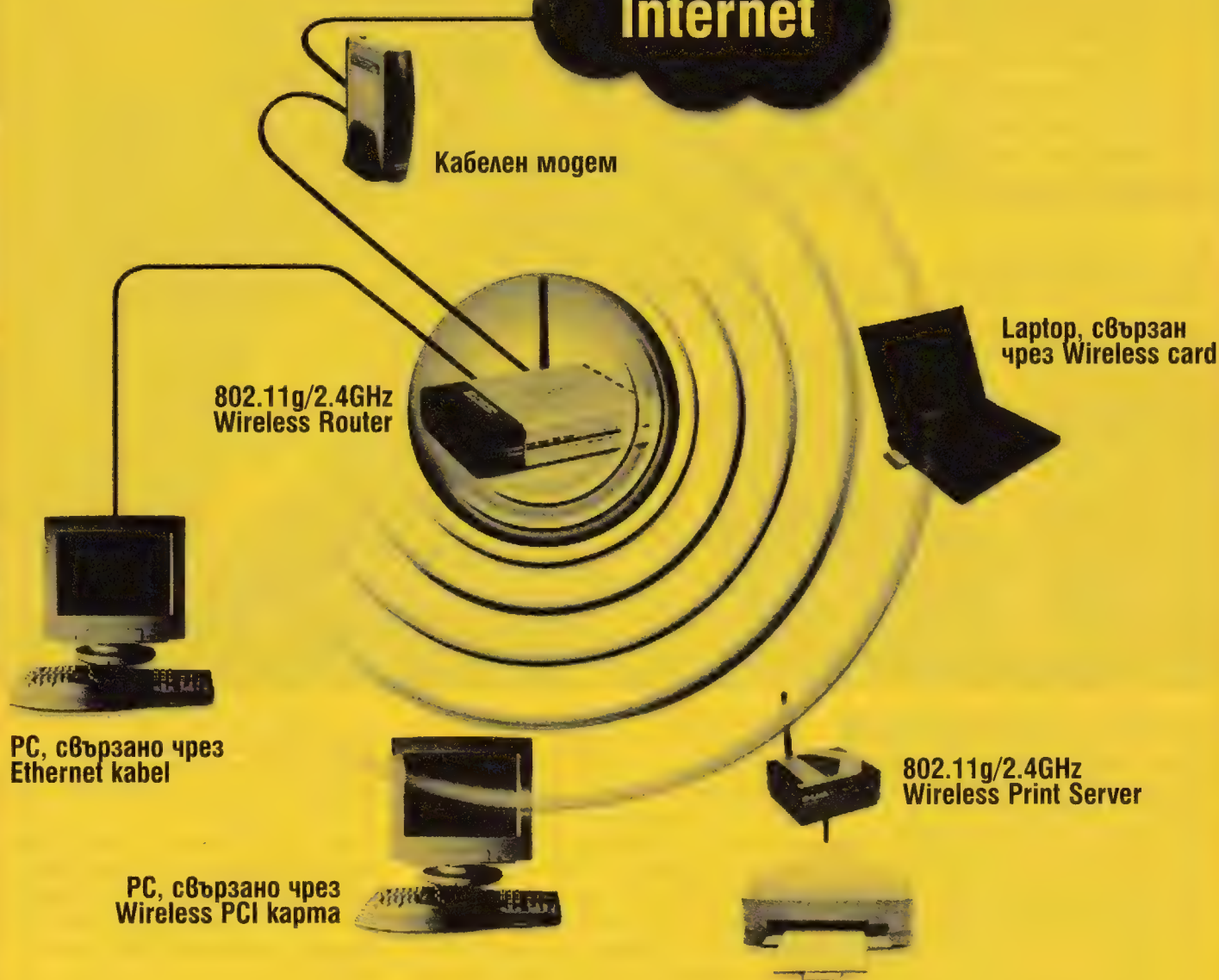
Router/Firewall

С разпространението на високоскоростните (или по-точно непрекъснато свързаните) интернет връзки и домашните/малките офисни мрежи популярността на тези устройства нарасна – чрез тях интернет връзката се споделя от компютрите в мрежата, предоставя им се някаква защита от външния свят, както и възможност да свържат няколко

ген Gigabit Ethernet Switch с четири порта и GameFuel. GameFuel всъщност представява QoS поддръжка за приоритизиране на реалновремени потоци от данни (видео, глас и в случая игра online или в мрежа между четирите Gigabit порта и свързаните безжично компютри) – не само подобрява качеството на VoIP разговорите, а и има възможност за избор на конкретна игра (от дълъг списък), която да бъде „подпомогната“. Недостатъци на настоящата версия на Firmware-а на DGL-4100/4300 са липсата на поддръжка за Jumbo Frames и UPnP (Universal Plug-and-Play – протокол на Microsoft, улесняващ мрежовата връзка и настройката на различни устройства помежду си – компютри, рутери, печки, перални и т.н.). Липсата на .11a поддръжка най-вероятно е с цел цената да не се покачи още повече и може би ще се появи в бъдещ продукт



Internet



от Gamer Lounge фамилията.

DGL-4100 струва около 120\$ (около 40\$ повече от обикновен 10/100 рутер, но поддържа интересни функции и излиза по-изгодно отколкото да се купят 10/100 рутер и 4-портов Gigabit Switch поотделно), но засега не се предлага в България, а DGL-4300 струва около 140\$ и се очаква до няколко месеца.

Безжична сигурност

Firewall функцията на рутерите защитава компютрите от външния порт, но тъй като всеки може да застане отвън с един лаптоп и да се свърже към безжичната част на „вътрешната“ мрежа, е необходимо да се вземат поне елементарни мерки срещу това. Router/AP устройствата имат вградена web-страница за конфигуриране. Тя се достига чрез IP адреса на устройството и фабрично ѝ е зададена някаква администраторска парола. Тя е известна на всички и затова

трябва да се смени с друга. Добре е да се смени и самият IP адрес (също общоизвестен), а също така и да се изключи вграденият DHCP сървър (който раздава адреси на включените клиенти) и вместо него IP адресите да се задават ръчно на всеки компютър (или ако AP-то има тази възможност, както DGL4300 – DHCP, сървърът да не се изключва изцяло, а да се направи максималният брой клиенти, които може да обслужва, равен на броя компютри в мрежата).

От технологиите за безжична сигурност WEP и WPA по-добрата е WPA и тя трябва да се активира. Освен това е добре да се промени фабричното SSID (име на безжичната мрежа) и да се изключи „разпръскването“ му (т.е. AP-то да не го разпраща в ефира до всички, а да се свързва само с тези клиенти, които го знаят предварително). Накрая трябва да се активира и MAC филтриране – да могат да се включват само тези клиенти,

чийто MAC адрес (код на мрежовия/безжичния контролер, който някога беше уникален за всеки, но сега има програми/опции в BIOS, чрез които може да се променя) е в разрешителния „визов“ списък.

Всички тези пречки ще са достатъчни, за да откажат повечето натрапници. Ако мислите, че инвестицията е оправдана, можете допълнително да защитите една част от компютрите в мрежата като в един от портовете на Router/WLAN AP-то включите втори Router/Firewall, но без WLAN AP и вече към втория рутер – най-важните машини. За тях „несигурната“ безжична мрежа ще се пада от „външната“ страна на втория Firewall, а не от „вътрешната“. В такъв случай обаче ще стане проблематичен достъпът до споделени файлове и директории между компютрите зад втория Firewall и тези зад първия.

Стоян Спихиев

За срещата ми с Христо Тенчев,
първото ми поражение
и още интересни подробности
около изцало българската
онлайн мания Bulfleet

bulfleet.com

триизмерен модел на скаута

ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ

ShazeR – номер едно в Хардкора, бе така любезен, специално за читателите на PC Mania, да даде напътствия за тези, които тепърва почват или пък искат да го детронират:

В началото изграждаш мини, с добитите ресурси правиш флота и започваш да тероризираш всичко живо. :] Целта е да имаш най-мощната флота и да печелиш от рециклирането на ресурсите, оставащи на колонията на победения противник.

За мене най-добрата стратегия при изграждането на флотата са скаутите. Нужни са и малко кръстове и бойни кораби поради факта, че структурата им е по-голяма и при нападение на колония неутрализират защитата. Така скаутите остават невредими и осигуряват победата, а с нея и полетата за рециклиране. :]

□ При развитието на технологиите ако си в първа или втора вселена, наблюдаваш на шпионажа, за харда не е толкова важно. Като цяло са нужни добри бонуси за защита и атака, висока скорост на придвижване и ългрейд на корабите.

□ И пак да кажа... Влагай ресурсите си за флота. Няма полза от защита. :]

А ето и съветите от автора на онлайн стратегията – Христо Тенчев:

1. Още от самото начало е добре да се наблегне на метала и кристала, да се качат мините на минимум 15-то ниво и тогава да се вадят военни единици. Ако има атаки към планетата ви до този момент, използвайте транспортъри, за да спасявате ресурса.

2. В играта се играе главно с битки, но не трябва да се подценяват и мините, които над 20-то ниво дават много сериозно количество ресурс.

3. Точки 1 и 2 могат отлично да се комбинират, ако се използват в средно голям сериозен съюз. Един за всички, всички за един.

Когато ми казаха, че на мен се пада да пиша за Bulfleet, се усмихнах. Факт е, че от редакцията само аз я играя редовно и когато с гордост анонсирам, че съм се сдобил с нов кораб, ме поглеждат снизходително. Bulfleet не е WoW, има статична визия, изисква боравене с математически операции и е... българска. "К'во си седнала да я играеш", питат ме неверниците. Но за двата месеца, откакто се присъединих към Hardcore Вселената или Харда на галено, ако не друго, то поне знам, че има място под слънцето, макар и виртуално, където съм скромнен собственик на пет колонии. Все още с гордо вдигната глава отказвам да се присъединя към съществуващите съюзи и с трепет чакам мините да добавят ресурси. Не ми бе минавало през главата, че мога с набези да ги добивам, тъй като по природа съм миролюбива, но атаката от 1 юни, 7:28 местно време преобърна отношението ми към света. Оказа се, че стратегията ми е неправилна, че защитата не е това, което е, и самият Христо Тенчев го потвърди.

"Bulfleet е отборна игра. Не че не може да я играеш и сам, но усещането е различно, когато знаеш, че зад теб стои Съюзът и има хора, винаги готови да се притекат на помощ". И други интересни неща ми разказа 18-годишният създател. Как има кланове, които оставят по един дежурен на компютрите в някой клуб и той следи акаунтите и най-вече пази от грабителите. Или пък се разработва так-

тика, в която единият строи само мини за добив, другите го пазят и т.н., и т.н. Изненадах се от изобретателността на феновете, от това, че Bulfleet не е просто онлайн игра, а за седемте месеца на своето съществуване се е трансформирала в субкултура. Почти всеки съюз има свой сайт, отделно феновете правят наръчници на оцеляване и като цяло Bulfleet е започнал собствен живот във виртуала.

И докато Христо ми разказва и аз го гледам с изумени очи, се сещам, че срещата ми с него е не за да се оплача от нападенията от 3:48:8 и неефективната си стратегия, а да разбере повече за самата игра. Защото желанието ми, пишейки тази статия, е не да фактологизирам геймплей, графика и звук, а да разкажа интересно и увлекателно историята на

първата българска онлайн игра

Това гръмогласно определение си позволявам да го дам, тъй като до момента подобен проект не е правен. Преди години имаше опит за нещо подобно – казваше се Империя, но момчето, което го разработваше, замина на гурбет и това бе и краят на играта.

Ето защо, като съвестен геймжурналист, който за първи път взема интервю, започвам с тривиалното "кога и къде те осени идеята за Bulfleet". Оказва се, че на Христо онлайн игрите са му страст от пет години. Играе Planetarium, Ferion и подобни на тях, докато през октомври

2004-та не се хваща на бас с един съученик, че може и сам да си направи игра. Така в началото на ноември стартира Bulfleet. Първия ден се играе само от десетина приятели, на втория ден има 50 нови играчи, на третия са 100 и с това темпо, колкото и да е невероятно, към днешна дата във Вселена 1 има регистрирани 6000 потребители, във Вселена 2 те са 3500, а на харда – 1000. На втори юни бяха отбелязани и рекордните

1 000 000 посещения за 1 ден

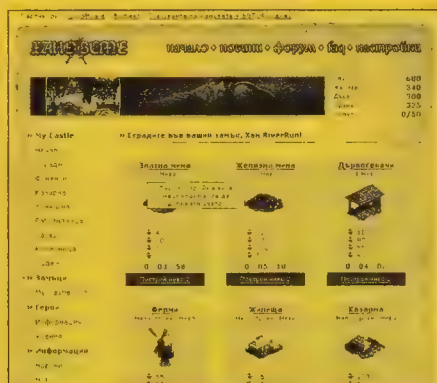
20 хиляди от които уникални! И това в рамките на милата ни родина със скромни размери и немногочислено население. Респектираща статистика!

И понеже винаги ще се намерят хейтъри, които да подлагат всичко с повод или не на съмнение – Христо сам си е писал сорса. "Сходство с подобни игри наистина съществува, особено що се касае до технологичното дърво, но това е неизбежно. Визията на корабите е авторска, екипът от художници е изцяло от ентузиастични и аналогията със Star Wars не е случайна. До месец ще има и триизмерни анимирани модели на бойните единици". Създателят продължава да се грижи за първото си чедо и дори признава, че му е от полза контактът с играещите от челните места в класациите. "Така научавам за нови тактики на игра, както и за бъгове, които се откриват при високо развитие на колонии. Защото все още е бета 0.50, но

докато не я завърша, не мисля да се отказвам

Уви, не мога да я играя вече, защото ме обвиняват, че добивам ресурси по нечестен път, а това определено ми разваля удоволствието". Наистина чийтването не се посреща добре. Multiaccounting-ът, било то пряк или не пряк, не се толерира и ако се установи, че даден играч има няколко account-а, с които си "подпомага" главния, той се изтрива без предупреждение.

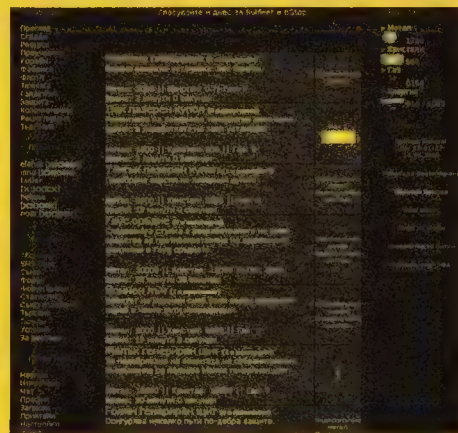
С ПОГЛЕД КЪМ БЪДЕЩЕТО



Неизбежно стигаме до факта, че Харда е платена версия – наистина два български лева, но пък играта е по-бърза, няма го SMS известяването и така наистина става дума за игра в реални условия. Освен това месечната такса осигурява поддръжката на три огромни сървъра и трафик, който достига на моменти до терабайти. "И противно на сметките, които всеки почва да прави, не съм забогатял, поне не толкова колкото показва чистата математика", смее се Христо.

Прелиствайки бележките, които съм водила по време на разговора, установявам, че има още толкова неща за разказване, а аз неусетно съм доближила необходимия ми брой знаци. И подобно на те-

Христо и съмишлениците му са готови с проект, за който обещават да стартира до четири месеца. Работното заглавие е **Хановете**. Ще бъде отново онлайн игра с ролеви елементи, напълно безплатна. "Играчът ще е герой като в Heroes, ще може да развива умения както в Diablo, а действието ще се развива в периода 800-1000 г. Замислили сме седем народа, характерни за епохата – византийци, турци, българи и други. Всяка раса ще си има уникални единици. Например българите ще имат жрец на Тангра, който в края на всяка битка ще изпраща пострадалите. Посредством благодарническите родове, достъпни за високите нива на развитие, ще е възможно да се превземат замъците на противниковите раси и по този начин ще се елиминират играчите."

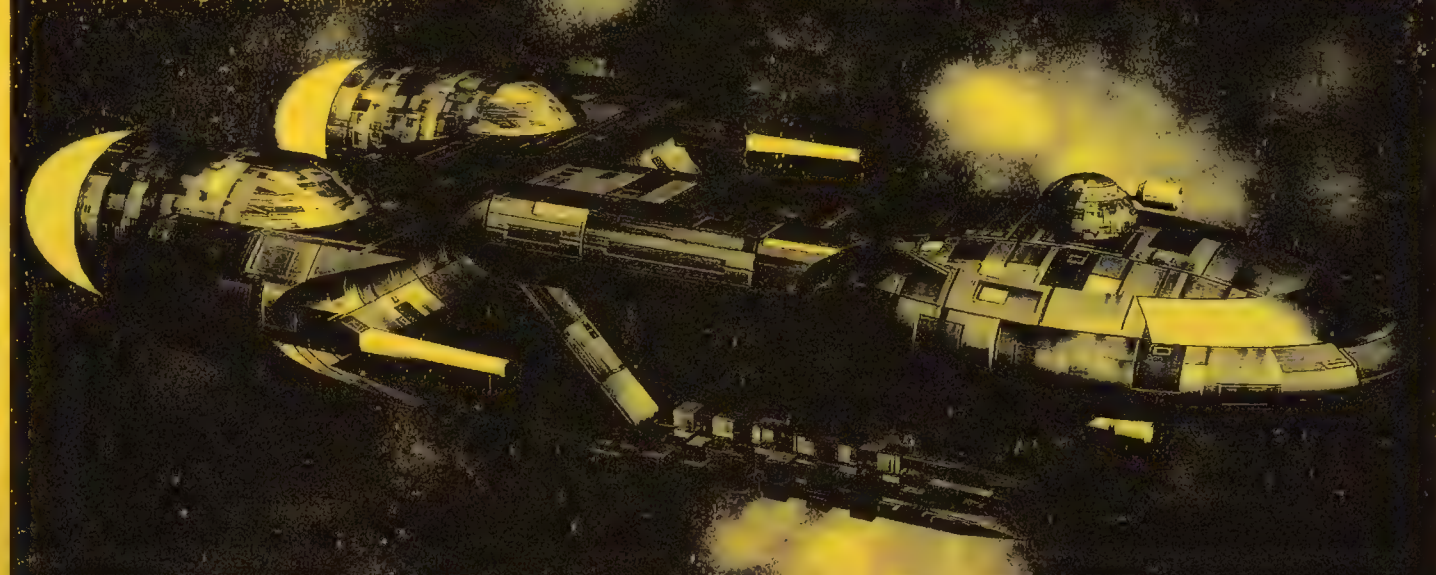


левизионните водещи припряно обобщавам, че Bulfleet е за всички, които искат да покоряват нови светове и не се боят от сблъсъци в междувъздушното пространство със себеподобните. Фантазия е нужна за визуализация на всяка битка, но важното е да си победител. Стратегията остава въпрос на личен избор, защото комбинациите са наистина многобройни и изискват добро познаване на правилата на игра. Мда.. дори и не отворих дума за тях, но на <http://www.bulfleet.org/> ги има обяснени до най-малките подробности.

desi|re

P.S. Ти, от 3:48:4, който ми разби представите за света.. чакай ме. Следващия път аз ще нападам и ще съжаляваш за 8к метал, който ми откъсна..

триизмерен модел на кръстосвача



CONSOLE CHEATS

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

За да можете да въвеждате кодове: Изберете Pause. Сега натиснете и задръжте L1 + R1 и натиснете Кръг, Кръг, Ляво, Триъгълник, Кръг, X.

Извършвате самоубийство: Натиснете X, Триъгълник, Кръг, Дясно, Триъгълник, Кръг.

Убийте врага: Натиснете Долу, L2, L1, Нагоре, Квадрат. Човекът, когото трябва да убие в различните мисии, умира.

HAUNTING GROUND

За да получите достъп до "забранен в някои щати" костюм: Изигравате играта успешно.

За да получите достъп до вражески костюм: Изигравате играта в труден режим (hard).

За да получите достъп до каубойски костюм: Изигравате играта успешно.

SAMURAI WESTERN

За да играете като каубойката Anne: Успешно изигравате режим survival поне два пъти.

За да играете като Way of the Samurai 1 и 2 (първите игри в поредицата): Успешно изигравате всички нива (включително допълнителните) при ниво на трудност много трудно (super hard).

За да получите достъп до други допълнителни герои: Открийте плакатите „Изгирва се“ в следните нива:

За да получите достъп до Faceless: Hard ниво 8 (Saloon): Близко до полиция.

За да получите достъп до Donna: Hard ниво 11 (Cactus Gulch): Застанете в позиция, при която гарата е зад вас. Погледнете към терасата на сградата вляво и по диагонал от вас.

За да получите достъп до Killer Hard допълнително ниво 2 (Coal Mine): Над входа на мината за въглища.

За да получите достъп до Nathan: Hard ниво 9 (Coal mine): От стартовата си позиция разгледайте сградата точно пред вас.

За да получите достъп до Jean: Hard ниво 12 (Wilderness): Във въздуха близо до моста.

За да получите достъп до Rando: Hard ниво 15 (Fort): Претърсете задната част на дясната страна на формата.

За да получите достъп до Goldberg (normal): Hard ниво 16 (Goldberg Residence): Погледнете зад задното стълбище в стаята на Goldberg.

За да получите достъп до Goldberg (battle) Easy допълнително ниво 1 (Fort): По диагонал спрямо статуята - над нея.

За да получите достъп до Harvey: Hard допълнително ниво 4 (Coal Mine): Погледнете зад моста.

За да получите достъп до Lanky: Hard ниво 14 (Wilderness): Огледайте се край входа към нивото.

За да получите достъп до Oaf: Hard ниво 2 (Saloon): Претърсете надолу по стълбище.

За да получите достъп до Eve: Hard ниво 3 (Cactus Gulch): Скрив в задната част на малък път близо до гарата.

За да получите достъп до Bart: Hard ниво 6 (Fort): В пролука близо до входа на двора.

За да получите достъп до Vile: Hard ниво 4 (Ghost Town): От стартовата си позиция погледнете зад знака, който блокира пътя пред вас.

За да получите достъп до Little Baby: Hard ниво 5 (Goldberg Residence): Зад вратата.

За да получите достъп до Anne: Hard ниво 10 (Ghost Town): Във въздуха в гробището.

За да получите достъп до Joey: Hard ниво 9 (Coal Mine): Минете покрай моста и погледнете над задънения изход вдясно.

За да получите достъп до Urchin: Normal допълнително ниво 5 (Wilderness): Погледнете на върха на възвишението.

За да получите достъп до Sweetheart: Normal ниво 16 (Wilderness): Погледнете в столовата зад екрана.



PC CHEATS

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Кодове за играча

За да получите максимална броня, здраве и \$250.000:

По време на игра напишете HESoyAM.

За да получите оръжия:

По време на игра напишете LXGIWYL, KJKSZPJ или UZUMYMW.

За да получите муницип:

По време на игра напишете WANRLTW.

За да усвоите уменията на наемен убиец:

По време на игра напишете NCSGDAG.

За да усвоите максимални умения с превозни средства:

По време на игра напишете VQIMAH.

За да имате максимум мускули:

По време на игра напишете JYDSOD.

За да имате максимум тлъстина:

По време на игра напишете BTCDBC.

За да имате максимум мускулна маса и тлъстина:

По време на игра напишете KVGYZQK.

Максимум респект:

По време на игра напишете OGXSAG.

Максимум сексапил:

По време на игра напишете EHIBXQS1.

Извършвате самоубийство:

По време на игра напишете SZCMAWO.

Никога не оглажнявате:

По време на игра напишете AEDUWNV.

Кодове за пешеходците

Умопобъркани пешеходци:

По време на игра напишете AJLOJYQY.

Пешеходците ви мразят:

По време на игра напишете BGLU-AWML.

Пешеходците имат оръжия:

По време на игра напишете FOOOXFT.

Кодове, променящи времето

Нормално време:

По време на игра напишете AFZLLQLL.

Дъждовно:

По време на игра напишете AUIFRVQS.

Слънчево:

По време на игра напишете ICIKPYH.

Облачно:

По време на игра напишете ALNSFMZO.

Мъгливо:

По време на игра напишете CFVFGMJ.

Пясъчна буря:

По време на игра напишете CWJXUOC.

Небето е оранжево, времето е застинало на 21.00:

По време на игра напишете OFVIAC.

Времето е застинало на 00.00:

По време на игра напишете XJVSNAJ.

Кодове за Spawn:

Spawn кола за голф:

По време на игра напишете RZHSUEW.

Spawn камион:

По време на игра напишете AGBDLCID.

Spawn четириколесен мотор:

По време на игра напишете AKJJYGLC.

Spawn самолет за каскади:

По време на игра напишете URKQSRK.

Spawn кораб на въздушна възглавница:

По време на игра напишете KGGGDKP.

Spawn булдозер:

По време на игра напишете EEGCYXT.

Spawn танкер:

По време на игра напишете AMOMHRER.

Кодове, засягащи движението

Всички коли експлодират:

По време на игра напишете CPKTNWT.

Всички коли стават черни:

По време на игра напишете IOWDLAC.

Всички коли стават розови:

По време на игра напишете LLQPFBN.

Можете да правите по-висок скок:

По време на игра напишете LFGMHAL.

Повишен скок с BMX:

По време на игра напишете JHJOECW.

Натоварено движение:

По време на игра напишете YLTEICZ.

Подобрено управление на колата:

По време на игра напишете PGGOMOY.

Колите стават невидими:

По време на игра напишете XICWMD.

Светофарите ви дават само зелена светлина:

По време на игра напишете ZEIIVG.

Спортни коли:

По време на игра напишете GUSNHDE.

По-натоварено движение:

По време на игра напишете THGLOJ.

Такси Upgrade:

По време на игра напишете VKYPQCF.

Режим плажно парти:

По време на игра напишете CIKCGCX.

Режим клоун:

По време на игра напишете PRIEBJ.

Променя начина, по който колите реагират при удар:

По време на игра напишете BSXSGGC.

Летящи коли:

По време на игра напишете RIPAHA.

Летящи лодки:

По време на игра напишете AFSNMSMW.

Невидими коли:

По време на игра напишете XICWMD.



Guild Wars

За тези от вас, които са сравнително нови в света на GW (Guild Wars), следващият гайд ще е особено полезен. В него ще се спрем на някои от най-важните елементи в играта – главните атрибути на героите, създаването на нов персонаж и кратък поглед на силните и слабите страни на всеки един от класовете. По-напредналите с материала може да намерят нещо интересничко и за себе си евентуално...

Атрибутите

За да отворите панела с атрибутите на героя си, натиснете [J]. В зависимост от класа някои от параметрите са по-големи, други по-малки. Например рейнджърът разполага с Wilderness Survival, Expertise, Marksmanship и Beast Mastery. В същия панел се намира и инфото колко точки са ви нужни, за да подобрите дадения атрибут. Всеки клас има по един присъщ само за него и без него може да научи всеки един на някой друг клас.

Всяко умение има максимално ниво 12. За да получите точки за неговото развитие, трябва просто да съберете достатъчно опит. На всеки 250 точки опит получавате по една Refund точка. Тях можете да използвате, за да махнете вече сложените на някое умение точки, да ги преразпределите наново и по този начин да проверите различните възможности на героя си, без да се налага да създавате нов.

Опит

Това е може би най-лесната част. Опит получавате по два начина: 1 – убивайки гадове, 2 – изпълнявайки квестове. Колкото по-голямо е нивото на първите, толкова повече опит ще получите. Колкото по-силни сте от тях, толкова по-малко ще вземете. Например ако убиее чудовище с 10 нива по-ниско от вас, ще получите адски мижаво количество опит. Когато съберете достатъчно опит, качвате ниво. За сега таванът е 20. В следващите експанжъни той ще бъде вдигнат.

Уменията

Точките за умения са друга важна част от системата на GW. Ще ги получавате всеки път, когато вдигнете ниво, като с всяко следващо ще трупате повече. Можете и да спечелите допълнителни, изпълнявайки някои от главните ви квестове или печелейки рангове. Всеки път, когато купувате умение от търговец, ви се отнема по една точка. Дори след като стигнете до 20-то ниво, ще можете да получавате нови точки, запълвайки прозорчето за експериментс. От тези точки



ТЕРМИНОЛОГИЯ НА GW

Като махнем непознатите ни езици, дори английският в GW понякога звучи странно. Ето някои от най-често срещаните термини, които ще ви помогнат да не се обърквате какво точно ви говорят хората:

Aggro – Агресия. Разстоянието, на което някой монстр ще ви се издрзни и ще ви атакува. Около точката на минимапа, изобразяваща героя ви, има малко кръгче. Всеки гад, влязъл в него, ще ви атакува независимо от нивото си.

Captain Suicide – Едно от многото имена на Prince Rurik.

UW – Абревиатура за Underworld, World at War зона.

FoW – Абревиатура за Fissure of Woe, World at War зона.

Whammo – друг начин за казване на Warrior/Monk

ToA – Temple of Ages. мястото, където се намират Fissure of Woe и Underworld.

WaW – World at War. По време на игра ще вижате съобщение, казващо ви, че играчът X "has taken the Hall of Heroes". Докато отборът ви държи Hall-a (America, Europe, Korea), за вас ще е отворена ToA зоната за PVE и квестове.

WTB – Want to buy (искам да купя)

WTS – Want to sell (искам да продам)

WTT – Want to trade (искам да търгувам)

DS – Dragon Sword

HoH – Hall of Heroes, последното ниво на Primeval Tombs.

Farming – Процесът на повтарящи се действия (избиване на монстри, цъкване на един и същи бос) с идеята да ви падне рядък предмет, броня или оръжие.

БОЖЕСТВО В GUILD WARS

Lyssa – Доминиращото божество на Mesmer класа.

Balthazar – Доминиращото божество на Warrior класа.

Melandru – Доминиращото божество на Ranger класа.

Greenth – Доминиращото божество на Necromancer класа.

Dwayna – Доминиращото божество на Monk класа.

зависи до каква степен владеете дадено умение и неговата ефективност. Един напълно развит герой (с всички умения вдигнати на макс) е много по-силен от стандартен 20-ти lvl герой, развит напълно само 1 или 2 умения.

Самите умения са доста различни. Някои автоматично повишават ефективността ви в битка, увеличавайки издръжливостта ви и щетите, които нанасяте, други просто подобряват специалните ви атаки и магии. Всеки път, когато придобиете ново умение, то се отключва за акаунта ви може и да бъде използвано при създаването на нов PVP персонаж (същото важи и за броните и оръжията).

На официалния сайт на GW има списък и карта с всички продавачи на умения, които можете да използвате.

Слава и рангове

Това е показател, силно обвързан с PVP-то в играта. Побеждавайки (сами, със случайна група или с членове от гилдията) в мачове на арената "Tomb of the Primeval Kings", получавате точки слава.

След спечелването на определен брой точки, разгът ви ще се увеличи и ще получите една точка за разпределяне между уменията си, както и специален емоте – жестове и мимики на героя ви в играта), които можете да ползвате, за да се... изфукате например. :)

Мисиите и куестовите

След сухата терминология нека минем към по-интересната част. Задачките, които ще получаваме, са важни заради няколко причини. Освен че ви разкриват историята на света и ви юркат към нови територии, те са един от основните и най-бързи начини да развиете персонажа.

Първото, което трябва да направите, е да си намерите гилдия. Не че не е възможно да разчитате и на случайни хора, но това много рядко води до гладко геймизжиране, по-скоро до нерви. И ако в

първите няколко зони случайно подбрани съкипници ще свършат работата, то от 10 ниво и нагоре (особено след 15-то) ще имате нужда от добре структурирана група.

Добрата партия има поне един основен танк (воин с тежка броня и развит на защитни умения), един основен лекувател (монах), един маг (най-добре е елементалист) и след това каквото си пожелаете за допълнителните слотове. В общи линии, некромто, месмера и рейнджърът са доста добри хибриди, които вкарват доволни количества щети и в зависимост от втората си професия, могат да нюкват/хуйлват. Невероятно удобно е, че



Класове Герои – какво ще ми донат?

Warrior – Ако ви харесват битките лице в лице и по емането на много щети, отвлечайки огъня от останалите членове на групата. Не нанася много щети, но бие всички по издръжливост.

Monk – Ниска издръжливост и сравнително ниски щети за секунда (DPS), но можете да лекувате/възкресявате съотборниците. Основен клас. Докато сте в група, трябва да се фокусирате САМО и изцяло върху лекуването. Монасите, развити на Protection, са доста потрудни за игра, тъй като трябва постоянно да пускате защитни магии над съюзниците си, за да нулирате загубите. Smiting развитието пък е за нанасяне на щети и бързото убиване на враговете.

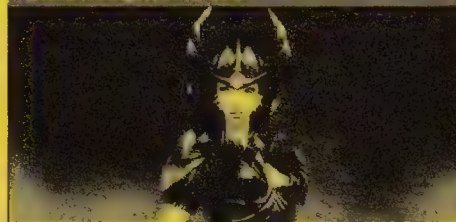
Ranger – Ако някога сте играли друидски клас и сте го харесали – това е вашият човек. Рейнджърите могат да използват лъка си, за да нанасят маса щети от разстояние и Rituals, за да надхвват групата и увеличават характеристиките ѝ. Правилното опитомено животинче може да се използва за бой или да танкува вместо вас.

Necromancer – Повелител на мъртвците, започващ да е ефективен, след като падне първият лошковец, който бъде възкресен, за да се бие на ваша страна. Допълнение са проклятията, сериозно осакатяващи противника и нанасящи малко щети. Blood магиите пък постоянно цоцат от кръвта на врага и пълнят вашата.

Mesmer – Това е един от по-трудните за овладяване класове, но и най-интересните. Това е типичен прецакваш/Damage-Over-Time (DoT) клас, както и истинско бедствие за други кастъри.

Elementalist – Нанася тонове магически щети за единица време, но е кекав и мре от дватри по-сериозни шамара. Останалото е мана. :)

Комбинации Класове



Забележете как са подредени имената на класовете – първото е стартовият ви клас. Второто е допълнителният. Има солидна разлика между Warrior/Monk и Monk/Warrior, за това не се подвеждайте! Ето моите фаворити.

Warrior/Monk – Особено добра. Дава му идеална издръжливост в PVE (битки с чудовищата) и самостоятелност в PVP-то.

Monk/Elementalist – С това комбо ще можете да използвате Glyph-овете от елементалистката част, за да намалите силно цената в мана на някои от най-силните лекуващи магии като Heal Party или Divine Healing.

Mesmer/Necromancer – И двата класа имат доста Hex тип магии, от които можете да се възползвате (на различен таймър са). Добро комбо е при влизане в битка да пуснете един бърз Soul Barbs и след това да довършите врага с DoT-ове.

Ranger/Elementalist – Това е една от най-смъртоносни комбинации, ако е изпълнена правилно. Можете да използвате Conjure Flame, Frost или Lightning/Kindle Arrows, или Ignite Arrows/Dual Shot комбо за максимално щети за най-малко време. Можете да изберете и Warder пътя на развитие, което е подобряващ избор за PVP и игра в партия.

Ranger/Mesmer – Също много добро комбо, но с по-малък dmg output от горното. Добро комбо е да влизате в битка с Fragility, комбинирано с безплатна Incendiary Arrow атака и ето ви един наистина добър начин да се справите с противника.

след като цъкнете на някой от куестовете в книгата си на картата, започва да блещука маркерче, показващо ви къде трябва да отидете, за да го изпълните или на кого трябва да съобщите след неговото успешно завършване. Също така от мисиите падат доста добри предмети.

Предмети и търговци

Няма да обяснявам защо меч, нанасящ 35-60 щети, е по-добър от този, правещ 15-20, нито как се използва Buy/Sell менюта на търговците. В играта има няколко нестандартни начина за работа с предмети и търговците. Първият е крафтваването. Ако купите нужните материали, ще можете да разглобявате предметите, които намирате и не ви трябват. От тях падат материали, които съответното NPC може да използва, за да ви спретне доста кадръно оръжие или броня. Също така при тях можете да персонализирате оръжието, давайки му +20% щети (доста сериозен бонус), но правейки го използваемо само от вас и негодно за търгуване.

Във всеки град ще намерите и търговец на боички. Последните се използват не за да изразявате себе си в акварел, а да персонализирате героя си, боядисвайки бронята му в цвят по желание. По-редки-

те и скъпи разцветки пагат само от различни чудовища и се харчат доста добре сред останалите играчи (добър начин за бързо изкарване на пари). Можете да смесвате боичките, за получаване на по-екзотични палитри.

От Outfitter-ите пак можете да закупите dye removers (премахват цвета на бронята), salvage и identify пакети (чупят предмети за материали/идентифицират сините предмети). Добра идея е да разглобите някое старо оръжие за материали. Правилото е, че от лъкове и повечето щитове пагат дървени отломъци с различно качество, а от повечето ръкопашни оръжия – метал. Някои предмети са с характеристиката "High salvageable", което означава, че пускат повече от обикновените. Идентификацията на всички предмети е важна, тъй като само така ще получите пълната им цена, ако решите да ги продадете на търговец. Всеки пакет може да се използва 25 пъти.

Избор на клас и герой

Можете да погледнете в карето какво можете да очаквате от всеки един клас в крайните етапи на играта. Независимо от класа си, можете да изберете специализация във втори. Взимайки втори клас, можете само да спечелите и де факто не губите нищо. Все пак не забравяйте, че ще можете да носите само бронята, която и главният ви клас може (т.е. не можете да облечете Месмер в тежка железария). Някои от комбинациите работят по-добре от други, в едно от каретата ще намерите личните ми фаворити.

Guild Wars

Ок, поразцъкали сте играта в соло режим, вдигнали сте няколко нива, избрали сте втората си професия и изведнъж за-

белязвате, че някакви хора около вас се шматкат с наметала, с еднакви абривиатури около никовите и изглеждат доста по-целестремени от общата гмеж около

вас. Време е да си направите собствена гилдия или да се присъедините в съществуваща такава.

Какво е гилдията? Това е група от хора, познати или преследващи еднакви интереси в играта. Във всяка една могат да влязат до 100 души, като повечето в момента са с около 20-30 члена. Има силно разграничение между PVE и PVP гилдията в GW, тук-там се среща и по някоя RP (Role play), но те са по-скоро бяла лястовичка, и се намират рядко. Затова, ако не ви се занимава със създаването на собствен отряд момци/моми, можете да си потърсите такъв. В повечето гилдии няма проблем да се набутате, но има няколко PVP такива, които гонят едва ли не спортна слава. Те имат квоти от класове и типове герои, както и доста сериозни изисквания към членовете си. Плюсът на това, че сте в гилдия, е, че винаги ще имате възможност да влизате в игровите зони в група и няма да разчитате на случайни хора или бългавите хенчмени (подобни на наемниците в Дябло), които можете да наемете във всеки град... О, и ако ви се намира излишен Ascension Armor, свирнете на Kaleb в играта.:)

Георги Панайотов



Best Gadgets

PRESTIGIO VISCONTE 120

Ултрапортативните компютри („thin-and-light“) са полезни за хора, които пътуват много или искат да използват компютъра извън офиса и жилището си. Visconte 120 не е най-малкият в този клас, но впечатлява с цената и възможностите си. Теглото му е около 1,9 кг. (вкл. оптично устройство), а размерите 294x230x33мм. Батерията издържа около 3 часа при непрекъснато натоварване. Екранът е 12" широкоформатен (16:10) с разделителна способност 1280x800 и специално покритие, което би трябвало да подобрява образа при гледане на DVD и други видеоматериали.

На отделен дял на диска е записана олекотена версия на Linux, в който се стартира CyberLink PowerCinema. Чрез отделен бутон за „бързо включване“ вместо стандартната операционна система се зарежда софтуерът на CyberLink и чрез него могат да се стартират DVD, VCD и AudioCD дискове, видеофайлове (за сега без DivX), MP3 и WAV файлове и картинки.

Предлагат се модели с Pentium-M процесори от 1.5GHz/1MB до 2 GHz/2MB и до 2GB DDR333 памет. Чипсетът е i855GME и се използва остарелият вграден Intel графичен контролер IEG2 (твърде неподходящ за игри). Оптичното устройство може да бъде DVD/CD-RW или DVD записвачка. Твърдите дискове са 40GB или 60GB. Вградени са четец за 4 вида flash карти; PCMCIA TypeII слот; V.92 модем; 10/100Mbps Ethernet; WLAN безжична мрежа 802.11b/g 11/54Mbps; gba високоскоростен микروفон; жакове за външни слушалки, микروفон, монитор, телевизор; един Firewire порт; три USB2.0 порта

(един от които е под специално капаче, където може да се постави Bluetooth модул, който да не стърчи извън корпуса).

Цените започват от около 2000лв.

OLYMPUS M:ROBE MR-500i

В областта на потребителската електроника Olympus е известен преди всичко с опита си при фотоапаратите. m:Robe е опит на производителя да се включи и намеси сериозно на най-оспорвания в момента пазар – този на тръзливите с твърд диск. Няколко са особеностите на модела m:Robe MR-500i, които го правят различен от конкуренцията. На първо място говорим за чувствителен на допир екран, чрез който можете да управлявате подменюта на устройството. Вграденият 1,3-мегапикселов фотоапарат със светкавица ви позволява да заснемате произволни кадри. Единствено посочването с пръст и плътното докосване върху екрана, за да се създаде снимка, озадачават и на моменти са виновни за пропуски на някои величав кадър. Капацитетът на твърдия диск на m:Robe MR-500i е 20 гигабайта. За да качите музика в паметта на устройството, трябва да използвате специалния софтуер на Olympus, който за съжаление обаче е сравнително бърз и с доста объркана структура на менютата. Ако просто издърпате файловете върху появилия се външен диск (под Windows XP), тогава използвате m:Robe MR-500i като преносима медиа с голям размер. Ако при тежавате отделен цифров фотоапарат, ще оцените третата функция на m:Robe 500, а именно като устройство за разглеждане на JPG-ове. Качественият екран е с достатъчен контраст и яркост, като заснетите фотографии се виждат от-

лично. Това е може би и най-добрата функция на този уред, който иначе е невероятна играчка, но със слабости в детайл в сравнение с конкуренцията на iPod и компания.

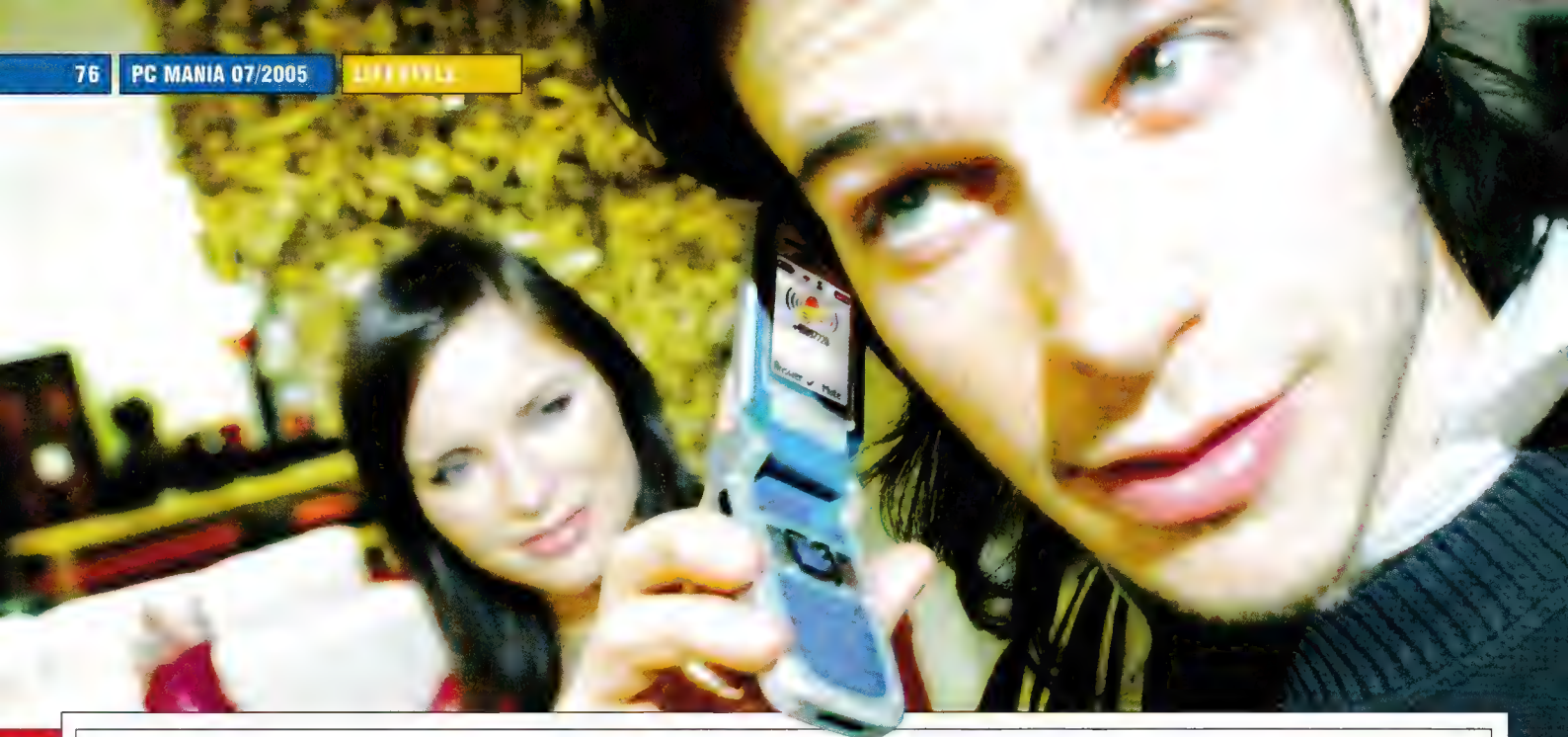
m:Robe MR-500i се продава за около 900 лева.

PANASONIC LUMIX DMC-LZ2

В Европа фотоапаратите Panasonic не са особено популярни. Макар и евтини, производителят не си дава много зор да ги популяризира повече, като концентрира усилията си на азиатския пазар, където Panasonic са един от водещите производители. Моделът LZ2 е с 4,9-мегапикселова CCD-матрица, вариообектив Leica с шесткратно оптично увеличение и 2-инчов дисплей на задния панел, както и оптичен стабилизатор на изображението. Подобно на своите моделни събратя от серията Lumix, LZ2 се отличава с бързина и скорост на заснемането. Като представител на последната генерация цифрови камери той е с вградена 14-мегабайтова флаш памет, която може да бъде разширявана с допълнителни чипове от типа SD/MMC. Качеството на снимките е отлично, макар и този модел да не може да се отърве от една друга традиционна болест на Panasonic – повече шум в картината, независимо от условията на заснемане. Въпреки това LZ2 е на конкурентна цена в сравнение с конкуренцията и е отличен избор, ако търсите фотоапарат, който ще ви служи върно и ще прави снимки, които да можете да изпращате на приятелите си, а те след това да цъкнат с език над фотографските ви възможности.

Panasonic Lumix DMC-LZ2 се продава за около 600 лева.





Направи си сам рингтон

Досадно е понякога, когато се окажеш в едно помещение с много и различни хора. Още по-досадно е, когато някой се окаже със същия модел мобилен телефон. А най-побъркващо е, когато мелодията му е точно като твоята. Пич, имаш 30 или 40, или колкото там варианта за избор, защо си избрал именно "моята"?

Производителите на мобилни телефони оценяват нашето раздразнение. Съпътстващи структури покрай производителите и операторите дори печелят адски добре от нашия гняв, като ни продават рингтонове, които да сваляме на апарата си. Персонализация е възлюбената дума, която успокоява нервите и на най-голямото мрънкало, а опцията да изхвърчиш наред претъпкан автобус с разтърсващи китарни рифове на финландски детметал групи не е за изпускане. Има един проблем обаче, а именно че публично достъпните платени услуги са а) скъпи и б) разнообразието се изчерпва с масовите вкусове на пазара, т.е. хитчетата и пак хитчетата. Финландските китарни рифове са добро пожелание, но за целта е необходимо по-голямо усилие.

Целта на този текст е да ти даде насоки именно към това усилие. Съществува една теза, която коментира поведението на хората в смисъла на технологичната инерция – живеем в модерен свят, в който всички по някакъв начин ни предлагат технологичен напредък, несравним с нищо друго преди това. В много от случаите това дори е вярно, само че ние самите никак си зацикляме. От една страна знаеш, че то съществува, но, от друга, отлагаш използването му. В деня обаче, в който отлагането приключи и опиташ

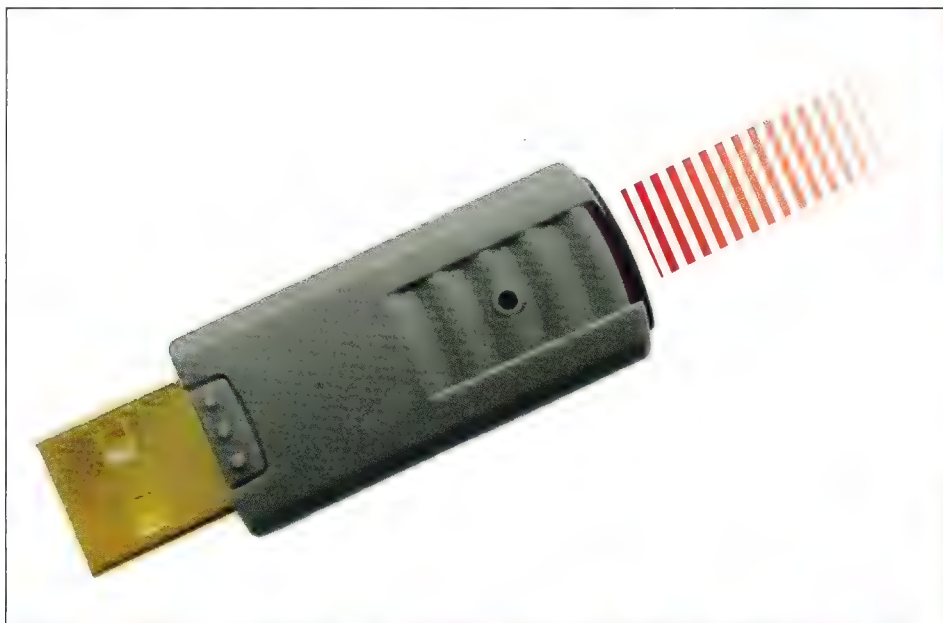
различното и прогресивното, за теб започва следващото ниво. Ниво, пълно с нови предизвикателства, преди следващото техно зацикляне...

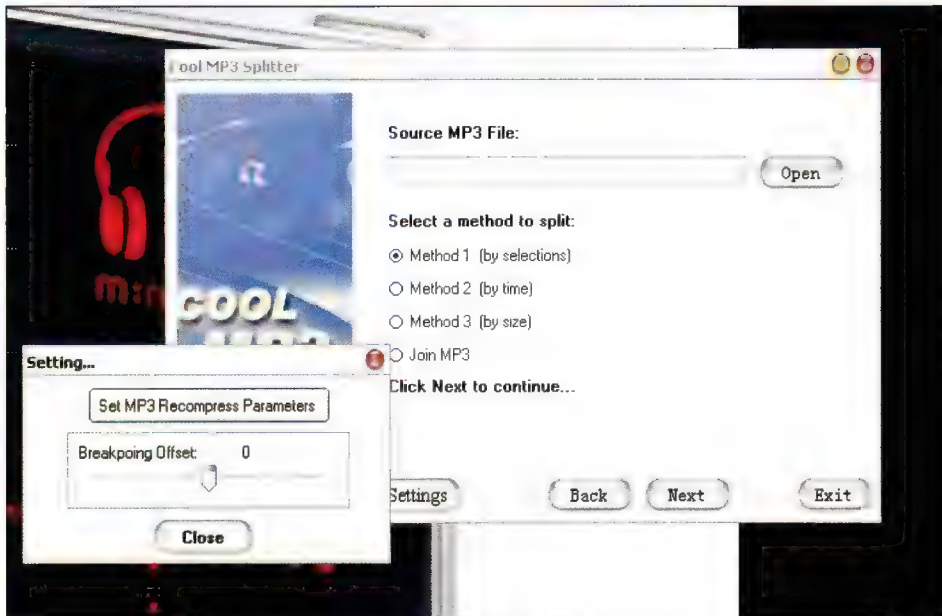
Обща характеристика

Съвременните мобилни телефони на всички производители поддържат опции за мултимедия. В този смисъл, независимо от марката, апаратите разпознават графичните формати gif и jpg. При аудио форматите повечето апарати разпознават wav и mid, а някои (като по-скъпите модели на Sony Ericsson, Samsung и Nokia) четат дори директно mp3. Достатъчно е да прехвърлиш желаните файлове в паметта на апарата и след това можете да го изберете като свой собствен начин за позвъняване. Естествено, в света на мо-

билните комуникации още дълго ще отсъства пълната съвместимост, като WAV-файловете за телефони на някои фирми не се четат в други апарати. Но както е казал поетът – "Стига ми тази награда, за мен то да пее и свири, както аз го желая". Тенденцията при мобилните апарати предвижда в следващите месеци да се появят основно модели с поддръжка на mp3, които ще се продават не заради напъните тип "направи си сам", а заради възможностите, които производителите ще използват след анонсирани сделки за сътрудничество между онлайн платформи за легален даунлоуд и тях – Napster със Sony Ericsson, Nokia с Microsoft, Motorola с iTunes и т.н.

Мултимедийната благодат тепърва ще става масова, като все още се прода-





ват апарати, които не четат или не чуват общовалидните компютърни файлове. Тази им слабост може да бъде силен аргумент, ако си търсиш нов телефон – например, за да не си купуваш такъв. Ако гържиш на тези неща, разбира се...

Съставки

Ако искаш да достигнеш до степенята на пълна персонализация, т.е. да си изработиш собствена мелодия за телефона, ще предположим, че притежаваш мобилен телефон на възраст не повече от 15 месеца. Не си мисли, че те надценяваме – дори апарати в ценовия диапазон до 200 лева (Siemens C65 например) вършат работа. За да сме напълно сигурни, че цените ни инструкции са ти полезни, също

така предпологаваме, че апаратът ти има вграден минимум инфрачервен порт, а защо не и Bluetooth. Те ще са ти необходими, за да прехвърлиш готовите мелодии от PC-то към апарата впоследствие.

Същата работа ще ти свърши и кабел за данни, чиято цена варира при различните производители и принципно никога не е ниска. Следващият елемент, който ти препоръчваме да притежаваш, е USB-флаш с вграден инфрачервен предавател. Подобна джаджа се продава за суми между 20 и 50 кинта. Ако са ти много, нищо не ти пречи да се комбинирате с приятелите от квартала или други съученици, всеки да участва с пет лева примерно и след това да си го размените с цел повече мелодии в телефоните на

всички. Повечето PC-та нямат тази безжична блага, като тя е по принцип стандарт при повечето лаптопи. Ако пък имаш и лаптоп, значи може би няма нужда да ти обясняваме кое как – при теб технологичната инерция е приключила преди време и сега се наслаждаваш на безграничната свобода от мъкненето на три килограма желязо на гръб напред назаг.

Сол пипер

Встрани от хардуерната страна (телефони едно-друго), стои въпросът със софтуера. Принципно се нуждаеш от няколко програми, които впоследствие да ти помогнат да произведеш собствена мелодийка. Едната от тях се нарича CD Ex – cdexos.sourceforge.net (да не се бърка с платената Easy CD Extractor). С нейна помощ ще можеш да копираш любими парчета от компактдиск във формат WAV или mp3. Ще свалиш, защото пиратството ти е органично противно и не знаеш откъде да си намериш mp3-ки, които да използваш директно. Ако пък някой случайно ти подхвърли такава, въпреки угризенията на съвестта ти, заповядай и със същата програма я конвертирай от mp3 в WAV – стига това да е необходимо (виж по-горе).

Друга програма, от която със сигурност ще се нуждаеш, са т.нар. mp3 сплитъри (от английското split – разцепвам). С помощта на този род софтуер ще можеш да произведеш клипче, което да е с относително кратка продължителност, да включва само музикалния акцент, който те вълнува и ти харесва и по този начин да не задръстваш паметта на телефона си. Ползена, но за съжаление платена програма, е Cool Mp3 Splitter. Достатъчно умна, работи 30 дни, след което трябва да се бръкнеш 10 долара. Ако искаш, разбира се. Можеш и по гъла на даунлоуд от специализираните сайтове...

В заключение

В живота понякога е хубаво да е лесно, отколкото по-трудно. Ако искаш, можеш да не полагаш капчица от описаните тук усилия и да се довериш на избора на специализираните сайтове. Вярно, че струва парички, но пък получаваш удоволствието веднага, един вид. Освен това, колкото и да се опитваш, няма да успееш да произведеш някои специфични аудио файлове, които са важната "добавена стойност" към платените услуги – актьорски изпълнения с достатъчна изразителност, за да накарат всички да се смеят с глас, когато им ги демонстрираш. Ако това не те вълнува обаче, загуби 10 минути и спести едни пари, с които след това да си купиш сладолед. Голям и шоколадов. Струва си, особено през лятото.

Саши Бойчев



Здравейте, скъпи читатели на PC Mania! Макар че вече живеем в тропиците и потопът се опита да ни погуби, актуалният брой е отново в ръцете ви и в него също можете да прочетете любимата си рубрика "Писма", известна още като писмопопката. Акцентът през този месец е поставен върху разравянето на стари рани, припомнянето на азбучни истини и кратки напътствия по маркетинг. К'во пък толкоз – лято е. Сериозните теми са за сериозните киселяци. Забавлявайте се.

Сашо Бойчев

pisma@pcmania.bg

COUNTER-ДЕДО

Здравейте, почитаеми г-н Бойчев!

От скоро (около 1 година) съм читател на Вашето списание и редовно си го купувам. Не очаквам да публикувате писмото ми, тъй като със сигурност то не е единственото, което Ви се изпраща. Все пак надявам се да му обърнете някакво внимание...

А сега по същество! Може би едно от нещата, заради което си купувам PC Mania, е именно рубриката "Писма". Просто няма как – дискусиите са интересни, забавни, но и понякога доста спорни. Към последната група се отнася именно спорът за вече така прословутото в рубриката "ДЕДОВО". Няма как да не остана без мнение след толкова много философствания върху една всъщност не чак толкова завладяваща игра. Да, знам, че в миналия брой обяхте месец юни за "месец на позитивното мислене и положителния вот", но... вече е юли (има предвид месец на издаване). Искате ми се и аз да кажа нещо по въпроса...

И така, след дълги нападки по Ваш адрес, аз реших да се включа като защита! Всъщност не разбирам с какво по-добра е StarCraft от останалите игри? В броя от месец май Делян Петров ми обяснява как "дегенцето" било национален спорт в Корея! Ало, тука е България, а не някоя откачена азиатска държава!!! После пък през юлския брой Павел Савов казва, че това било пък вече и "епоха"...

Е, съжалявам, ама това вече е прекалено. Как може да ми каже някой, че да гледаш откачени роботчета, събиращи вмаиачено зелени газове от една дупка, е епоха?! Стратегията и геймплеят в тази игра ги има, да, но ѝ липсва онази съвременна искрица, която кара днешните геймъри да се зарибяват над много по-завладяващи игри, като Warcraft и Generals например...

Пък и не само стратегиите – Counter-Strike (не ми казвайте, че е след StarCraft в класацията, 'щото разликата е само 1-2 гласа), Diablo, дори и Sims си остават едни от най-добрите игри на нашето съвре-

мие. Това е, защото в тях има разнообразие, те постоянно се обновяват и се правят възможно най-интересни за играещия. StarCraft е класика несъмнено, но е твърде еднообразна. Ако Warcraft не е по-добра, тогава защо Blizzard са развили нея като жанр, а не "геговото"?

Интересна или не, играта е навършила годинки и не виждам защо Андрей Христов, който даде началото на тази безкрайна афера (брой за април), се обижда от изрече "гего"??? Това си е истината. Освен това твърди, че тя е дала и началото и основата на геймизкуството... КАКВО ВИ СТАВА, БЕ, ХОРА? Това вече е лудост!!!

Основите на геймизкуството не ги дават игрите със спарена графика (познайте кого имам предвид), а техните създатели и стремежа им всяка игра да бъде по-оригинална от останалите с нещо! Казваш ми, че някакво жалко подобие на летателен апарат, на 2 сантиметра от земята, говорещо на развален английски – "Батъл круъзър апарейшънъл", е дало основите на C-S, World of Warcraft или Football Manager 2005??? Е, не – тези, които го твърдят, определено пак трябва да си помислят.

Това е от мен, изпращам това писмо с доста голямо количество критика, но и с пожелание към списанието да се развива все така, да радва своите читатели и... да слава малко по-често плакатчетата! :)))

А Вие, г-н Бойчев, ще се радвам ако все пак публикувате писмото ми. Надявам се това да е отговор на всички онези критики срещу вас и твърдението за "ДЕДОВОТО"! Вярно е, че казахте вече два пъти "краят на аферата", но, моля Ви, напишете го и поне над моето писмо...

Йордан Шанов dnm@gbg.bg

"Деговото" си е "гегово". Както вече споменах веднъж, получих пиране по челото свише и зарових всичката си неприязън към този жив паметник на гейминга. Ти харесваш Counter-Strike – жестоко. Благодаря ти, че подкрепяш вече отхвърлената от мен кауза, но наистина смятам, че

трябва да оставим гоаиените на мира. А хубави игри винаги ще има. Аз сега харесвам San Andreas, а ти?

ЗАЩОТО ОНЛАЙН ИГРАЕМ

Н! на всички любители на ММОРПГ!!!

Та пиша ви за първи път, ама как да ви кажа, че исках първото ми писмо да бъде за нещо хубаво, ама то виж к'во излезе – че в него ще ви оплюя здравата! Ето за какво говоря – как може да сте писали само за едно единствено ММОРПГ!!! и то е WORLD OF WARCRAFT! Абе, хора, за вас други ММОРПГ-та не съществуват ли, бе??? Страшно ме изнерви фактът, че сте писали за абсолютно всичко относно WOW обаче абсолютно нищо за велика игра като LINEAGE 2 или да кажем например за MU online (играл съм ги и двете).

LINEAGE 2 лично мен по ме кефи от WOW (но това си е само мое лично мнение, което не напращам на никого, а вие го правите като пишете само за тоя WOW и не обърщате никакво внимание на други ММОРПГ-та.)

Все едно другите са боклуци, на които не трябва да се обърща никакво внимание, което е една ОГРОМНА грешка). Видях, че в новия брой май ще има някаква статия за LINEAGE 2 (може и да се лъжа не разбрах много добре), но... сетихте се прекалено късно!

ПП: Не смейте да се опитвате да ме затапите или нещо от тоя сорт щото каквото и да кажете, няма да сте прави!!!

ППП: И, второ, статиите ви са прекалено кратки!!! От тях не се разбира и за 1/10 от играта, пък системата ви за оценяване е пълен боклук.

StormGuard

Боби Ангелов dungeonlord@abv.bg

Ех, Боби, защо понякога просто не разлисташ старите броеве и защо просто не попиташ някой приятел, който си спомня, че за Lineage сме писали още с появата на този феномен! Още в брой 7 от 2002 година можеш да прочетеш за историята на онлайн гейминга, проследена от



Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

появата на MUD до наши дни, сиреч MMORPG-вълната, която води началото си именно от началото на 2002-ра. В брой 3 на 2004 година пък има специален материал за MMORPG, точно в разгара на интереса към този тип игри в България и много преди появата на World of Warcraft. Така че, приятелю, не се съмнявай в любимото си списание – ние пишем, следим и творим всичко най-ново и актуално в бизнеса. Ти просто си купувай следващия брой, за да няма изненади след години, че нещо пак си пропуснал...

РЕВОЛЮЦИИ ИЛИ ПОЛЮЦИИ

Здраве желаем, хора от PC Mania (сигурно сте го забравили този поздрав от часовете по физ(не)култура, ама мене още ме кефи). Все мисля да ви пиша, ама на – отлагам, както отлагат чичко Duke Forever (вече така му викам по обясними причини). Ма т'ва не е 'сичко и аз кат' него съм сменил няколко платформанси (той – графични, аз – PC-та) докато ви чука (не се стрескай, бе, Сашо, става дума за некой ред пред монитора). И така тоя светъл ден дойде. Амчи значи следя туй списание (сори, малко съм повлиян от статията на Пламен Димитров от брой 4 за тая изродщина – Country Justice... дори не си струва да дописвам, всички се сещат, умрех (даже два пъти) от смях докато я четох, просто стилът му на писа-

не е върхът)... та следя ви от толкова години, че не мога да ги сметна. Просто не съм ългрейдвал (нали така се пише на родния ни език тая дума?) мозъка си оттогава. Та с т'ва словоизлияние искам да кажа (м'не, по-скоро да напиша), че, така да се каже, обективно погледнато и ако вземем под внимание в известна степен без да конкретизираме отделните факти (приличам ли на некой политик, бе, Сашо, за по-дълго и по-дипломатично Бойчев), тази съвкупност от целулозни продукти във формат В/Ш/Д 29см/20,5см/0,5см, подгредени номеронарастващо, изпълват душата ми със задоволство – просто си купувам списанието с кеф (и дискове, разбира се). Обаче минавам към критиката.

Честно да ви кажа новият начин за изписване на имената на игрите ми се струва семпъл и някакси не хваща окото, както преди. А още нещо – то разбирам рекламата е хубаво нещо – шаренко, веселичко и кинтички носи, ама чак па толкоз?! Все едно си купувам някакъв рекламен каталог с една-две статийки за игри да не е без хич.

Сега, Сашо, знам к'во ще кажеш – то без пари от реклами откъде хартийка, мастилице за "цветовъе и всекакви такива гъзарийки" (цитат от статията за Country Justice-а). Ама – както се казва – пълен съм с ракия и нови идеи. Една от тях е да направите от рекламните материали отделна книжка към списанието с

надпис: "Който чете, пичели, който не чете, ни пичели". Еми пичове т'ва е от мен и другото ми аз, и не приемайте критиката ми като обида, тя е само приятелска и за майтап!

Ваш фен, съхраняващ списанията си в кашон (не, не от фритюрник – изтърка се вече) от нещо друго. Може би ще познаете?

P.S. Прекалих ли с тая скоби или аз така си мисля? Чакам отговор не по мейла, а по гланцираните страници!

Гошо the RiPPeR
gobkoubavetsa@mail.bg

Идеите ти, Гошо, биха предизвикали революция в дистрибутирането на медиите. За съжаление обаче не в посоката, в която ти си мислиш, а в напълно противоположната и по нанадолното.

Караш ме да разравям архивите си и да презглеждам дебелите книги по маркетинг, но светът така е устроен, щото в печатните издания да има рекламни карета. Красиви или не, съдържателни или не – не там е въпросът.

Те са онази добавена стойност, която съчетава приятното с полезното – четеш си за актуалните тенденции в онлайн игрите и хоп! – реклама, която ти обяснява къде и как можеш да разцъкваш в Интернет, ако връзката ти въкъщи е бавна. Това е само пример. Не подценявай рекламата, един виг.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!

- 100% безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.

- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството

- Реална поддръжка, 24 часа, 7 дни в седмицата.

http://the_source.headoff.com

BEST FREE SOFT

програмите
са на гук 1

SpyBot Search & Destroy

version: 1.4
size: 5.0 MB
OS: Win ALL
site: www.spybot.info

След целия наплив на спайуер, адуер и подобни боклуци, които ни заливат докато се ровим кротко из нета, не може да не сте се срещнали с най-добрата програма за тяхното премахване – SpyBot Search & Destroy. Наскоро се появи нейната най-нова версия 1.4, която окончателно ѝ затвърди първото място на почетната стълбичка за борбата с тези нови гадини. Ако сте използвали програмата и преди, няма да имате проблем и с тази версия – всичко си е като преди, просто са добавени няколко нови екстри, които са сложени в менюто Mode, показващи се като сложите отметка на Advanced.

След това, долу в ляво на прозореца на програмата се появяват три нови менюта – Settings, Tools и Info & License. Във всяко от тях има доста интересни неща за разглеждане и пипане. Обновен е и интерфейст, но това, което най-много радва, е определено по-бързата работа на продукта. Ако не сте виждали този софтуер, сега е времето да го направите – гаранция, че PC-то ви ще си върне доста от бързината!

!Custom Addressbook

version: 1.1
size: 315 KB
OS: WinALL
site: <http://www.freebyte.com/addressbook>

Много малка лесна и супер гъвкава програмка за управление на имена, адреси, телефони и всякакви контакти, които пазите на компютъра си за хората около вас. След като си качите програмата, имате колкото искате време да организирате контактите си. Разбира се, програми от този сорт има колкото искате, но !Custom Addressbook предлага няколко екстри, обикновено запазени за платени програми.

Първата от тях е, че можете сами да дефинирате категории (РАБОТА, УЧИЛИЩЕ, КЛУБА и подобни). Втората е, че може да направите в тях колкото искате подкатегории! Както и да изтриете тези, които не искате или не ви трябват (фиксирана е само All). Подкатегориите

могат да са неограничен брой и вие дефинирате какво да има в тях, колко реда да е полето за попълване, какво име да има и какво да съдържа. Примерно – правите категория КЛУБА, в нея указвате да има име, колкото искате мобилни и стационарни телефон, адрес, мейл, url, град, държава и каквото още там искате... Повтаряте тази операция колкото пъти ви е нужно, после написвате данните и имате перфектната информация с големина около 500 KB. Която освен всичко, можете и да криптирате или да направите невидима за другите потребители на компютъра, както и да си я пратите по електронна поща, за да имате достъп до нея навсякъде. Освен това може да отпечатате всяка категория или само определен контакт по всяко време. От това по-добра организация – здраве му кажи. А и е безплатна на всичкото отгоре.

ColorMania

version: 2.2
size: 586
OS: WinALL
site: <http://www.blacksunsoftware.com/>

Ако се занимавате с графика, уеб или друг дизайн, програмирате или друга работа, свързана с цветове или просто искате да знаете какъв точно е цветът на "ето онова зелено от картинката, гето ми сега на десктопа", на помощ идва ColorMania. След като я инсталирате и пуснете, натискате и задржате пипетката (намира се при падащото меню Zoom) и веднага виждате колко е стойността на зеленото. Стойностите могат да се покажат в HTML hex, Delphi Hex, VB Hex, C++ Hex, RGB, RGB процентна стойност, HSB, CMY, CMYK или HLS цвят-ови модели. Освен това имате и цвят-ова палета, с които избираният цвят си допада (Matching Colors) с друг цвят, както и вградено увеличаване до 20 пъти с цел да е по-точно избирането на окраската.

Mousotron

version: 4.6
size: 700 KB
OS: WinALL
site: <http://users.pandora.be/eclipse>

Точната идея за правенето ѝ е неясна, а функцията ѝ е да измерва колко пъти сте натиснали и кой бутон на мишката,

колко знака сте написали на клавиатурата и колко метра сте търкаляли компютърния гризач по масата! Пряко това всичко е направено перфектно – има инсталатор, ънинстал, поддържат се дори английски и европейски метрични единици и уплотиването на Вашите резултати онлайн! Единственото обяснение за наличието на Mousotron е съществуването на супер гадни и претенциозни шефове, които плащат на клик и натиснат клавиш... Ауди белгийци...

Win32Whois

version: 0.9
size: 20 KB
OS: Win ALL
site: <http://www.gena01.com/win32whois/>

Това е безплатен (разбира се), малък и работещ тул, който ви позволява да измъкнете доста информация за желан от вас домейн. Win32Whois показва името на хоста, IP адреса и може да генерира детайлен списък от наличната информация за този сайт. Всичко това може да бъде запазено в текстови файл за по-нататъшна употреба по начин, който на вас ви харесва. Поддържат се HTTP, SOCKS прокси 4 и/или 5 със или без авторизация.

Calendar

version: 3.1
size: 180 KB
OS: WinALL
site: <http://www.geocities.com/cgopg/>

Тази програмка, както сте разбрали от името ѝ вече, е календар, който побира всичките събития, които имате да вършите от 01.01.1900 до 31.12.2099-та година! В нея са включени, няколко основни празника – Коледа, Великден, Хелуин, Свети Валентин, Деня на майката и бащата и кога се сменя часовникът с час назад и напред, плюс фазите на луната. А на вас се пада честта да я донагласите по ваш избор – рождени дни, празници, срещи и подобни. Освен това тя показва оставащите дни до събитието, както и какво да направи програмата на този ден. Всичко това може да бъде направено на .html файл, който да си гледате без самата програма, разпечатате или да сложите на сайта си. Супер хитро, леко и приятно програмче, каквото и да си говорим...

Magnifixer

version: 1.3
size: 494 KB
OS: WinALL
site: <http://www.blacksunsoftware.com/>

Както подсказва името на този софтуер, целта му е да увеличи избрана част от това, което е на екрана ви в момента. Това се прави по възможно най-лесния начин – просто пускате Magnifixer и където е маркерът на мишката ви, на отделно прозорче виждате какво се намира под него, увеличено до максимум 15 пъти! Така може да погледнете заглавените визуално букви на My Computer и да разберете, че всъщност те са много ръбати и написани от правоъгълничета, а сянката, която хвърлят, е просто супер грозна. Това само при увеличение по 15, разбира се...

ShutDown

version: 1.3
size: 884 KB
OS: WinALL
site: <http://www.tdnsoftware.com/>

Операциите Turn Off, Lock Work Station, Reboot, Sleep, Hibernate и Log Off отнемат, по неясна причина, значително количество време и кликане. След като инсталирате тази програмка, всяко от тези рутинни действия се оказва на 2 (два) клика разстояние – с първия (десен) показвате меню, с втория (ляв) избирате действие. Всичко това е подправено и с добро количество екстри, не заема никакъв памет (100 к), не ползва регистрите, а премахването му (ако въобще ви се наложи такова действие, в което се съмнявам), става с изтриване на фолдера с негово име.

TimeLeft

version: 3.06
size: 1.4 MB
OS: WinALL
site: <http://www.nestersoft.com/>

Това приложение е часовник с аларма, хронометър с нормално и обратно броене, таймер, и програма за синхронизиране на времето с атомните часовници по света. Като екстра се брои, че ползва скиновете на WinAmp за визия и текст. Когато настъпи събитието, за което сте го настроили, може да се пусне музика, да се покаже съобщение, да се отворят документи или дори уебстраници! Всичко това може да се настройва по ваш вкус, не е лакомо за системни ресурси и не пречи на работата ви.



PC MANIA

7/2005 CD#1



GRAMIS

компютърни игри на български

1=2

Опново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – Hellforces! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на, която и да е игра на Gramis.

Печелившите от предишния брой:

Кристиан Бакърджиев	– Плиска
Детелин Маслев	– Ихтиман
Атанас Пенчев	– Варна
Стефка Йорданова	– София
Асим Адем	– Веллинггра
Георги Рачев	– София
Иво Хамбарлийски	– Пловдив
Борис Петров	– Бургас
Цветан Димитров	– Веллинггра
Мариян Дамилиянов	– София



ИГРА

BATTLEFIELD 2

ЦЯЛА ИГРА

SILENCE OF THE CHICKS [arcade]

ТРЕЙЛЪРИ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

MYST 5

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

PRINCE OF PERSIA 3

GTA: SAN ANDREAS

QUAKE 4

BEST FREE SOFT 07/2005

SPYBOT SEARCH & DESTROY 1.4

WIN32WHOIS 0.9

SHUTDOWN 1.3

MOUSOTRON 4.6

COLORMANIA 2.2

MAGNIFIXER 1.3

TIMELEFT 3.06

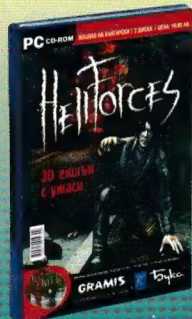
CUSTOM ADDRESSBOOK 1.1

CALENDAR 3.1



ИГРА

AREA-51



Първото изречение на играта

е:

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоречена поща. Вижат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Може да си изрежете обложка за джикове!



АВТОРИ

Александър Бойчев

Асен Георгиев

Борис Цветков

Владимир Тодоров

Георги Панайотов

Димитър Трифонов – Димѝ

Иван Дончев

Ивелин Г. Иванов

Кирил Илиев

Лилия Стоилова

Момчил Милев

Морган Кроу

Орлин Широу

Пламен Димитров

Свилен Енев

Сергей Ганчев

Стоян Спаниев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев

Десислава Маркова

Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000

ул. "Стефан Караджа" №5

тел.: (02) 987-47-19

redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000

пл. "Славеикув" №2

тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93

reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов

Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.

<http://www.headoff.biz>

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИСТРОБУТОРИ И СЪЕ 032/ 630-642

DELTA FORCE XTREME

ГРАФИЧНО ПОДОБРЕНИ
МИСИИ ОТ ОРИГИНАЛНАТА ИГРА,
ПЛЮС НОВИ КАРТИ,
ЕЛЕМЕНТИ И ПОКАЗАТЕЛИ.

ОРИГИНАЛЪТ **DELTA FORCE**
СЕ ЗАВРЪЩА С ПОМОЩТА
НАЙ-МОДЕРНИТЕ
ГЕЙМИНГ ТЕХНОЛОГИИ!

НА **20 КЛИКА** ОТ
ЛИНИЯТА НА ВРАГА...
СЕГА Вие СТЕ **ЛОВЕЦЪТ!**

ПРИГОТВЕТЕ СЕ ЗА **60 НИВА**
СТРАХОТЕН СИНГЪЛ И
МУЛТИПЛЕЙЪР ЕКШЪН.



CRC 2005

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 2005

ЗАЩЕ МЕ ТАВАША ГРАФИКА

Високо детайлни интериори,
невероятни ефекти, детайлни
компоненти на колата!

МНОГОБРОЙНИ ОПЦИИ

Ще можеш да променяш всичко по
колата си – от номера, лепенките и
болята, чак до окачването и
скоростната кутия!

РЕВОЛЮЦИОНЕН ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Компютърни опоненти, които учат
пистите, и реагират емоционално,
предлагайки ти едно по-продължително
самостоятелно изживяване!



НЕВЕРОЯТНА
ЦЕНА
19.95 лв.

GUILD WARS®

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГЪТ
ИМА НОВ
ШАМПИОН

• Докажи се в свят където уменията ти,
а не това колко си играл, решават дали
печелиш или губиш.

• Без месечни такси –
купи играта и играй колкото искаш.

• Мигновено пътуване до началото
на всеки квест, който преди
това си отключил.

www.guildwars.com



WWW.PULSAR.BG

МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51
МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК)





ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **17"** BENQ, **17"** LG Ultra Flat

Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV **3,0Ghz**,
GeForce **6600**, **19"** LCD HP, **19"** LG Ultra Flat

Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon **2,5Ghz**,
GeForce **5600**, **17"** Samsung monitors

**Възможност за игра във
всички официални сървъри на:**

Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam

**САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!**



Part of the Megaton Network
This network participates in
digital rights management